

PSM
Revista PlayStation 100% independiente
MC Nº14 450 pts 2,70 euros
¡¡GRATIS!! CUADERNO DE TACTICAS RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
SYPHON FILTER 2
Analizamos uno de los mejores juegos del año
INCUBADORA
Parasite Eve II
Galerians
Alundra 2
Medievil 2
Silent Bomber
A EXAMEN
Resident Evil 3: Némesis
Thrasher: Skate and Destroy
WCW Mayhem
8 414090 203944 00014



Número 14 31 de Abril 2000

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid
E-mail: psmresponde@mixmail.com

Director: Alberto Minaya
Redactor Jefe: David de la Escalera,
Redactores: José Martínez, Rubén Salinas
Colaboradores:
Jaime Martín, Fernando Minaya, Wally López, Dr. Kucho, Ana Burgueño Sánchez, Patricia González,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad:
Montse Casero
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad:
Pilar González
Orense, 11. bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

DJ Fantasma

¡Boda en PSM!

Se casó nuestra maquetadora

Los seres humanos a veces cometen errores. Y nosotros también, prueba de ello es que nuestra maquetadora Patricia ha caído en la trampa del "amor" ¡Qué potito!...

El pasado 4 de marzo y coincidiendo con la prentación de la PlayStation 2 en Japón, (hasta para eso somos originales en PSM) Patricia dijo "Si, quiero", aunque no sabemos si se refería a su marido o a la Play 2. A tan Feliz enlace asistió la redacción y, cómo no, todos aquellos personajes con los que trabaja a diario. Lara hizo las veces de madrina, Gex de padrino, y entre Pacman y los niños de 40 Winks llevaron las arras. Claro que, tuvimos que llamar a Messiah para que bendijera el acontecimiento, si no, no vale...

Bromas aparte, todos los que hacemos PSM deseamos a Patricia que sea muy feliz en su nuevo juego de Acción/Aventura y que no se convierta en un juego de lucha. ¡Felicidades Patri!

El equipo de PSM

PSM

Revista PlayStation 100% independiente

LA PORTADA DE ESTE MES

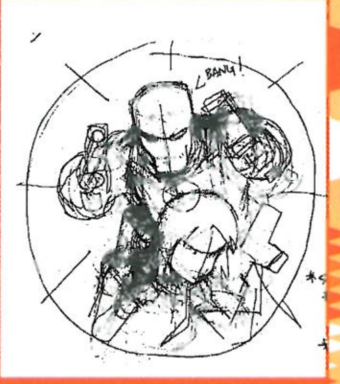
Syphon Filter 2

► pg. 52 ◄

Es nuestro juego del mes y al que le hemos dedicado la portada del número. Acción a raudales en una aventura de espionaje con un hilo argumental alucinante que te hará meterte dentro del personaje y vivir una aventura repleta de intrigas, traiciones, conspiraciones y todos esos ingredientes típicos de una peli de espias. Yo que tú me lo pillaba forastero.

Cada mes, tratamos de reflejar en nuestra portada una imagen que defina de alguna manera el estado actual del mercado con la ayuda de uno de los mejores ilustradores del momento.

Este mes supone la primera aparición de Jeff Matsuda en la portada de nuestra revista, aunque ya había hecho antes algunas ilustraciones en páginas interiores. En nuestro país hemos podido verle hace poco en el tomo de KA-Boom que publicó Dude Comics.



Este es un simple boceto de nuestra idea inicial para la portada: Gabe Logan y Lian Xing son cazados por la mira de un francotirador. Un prometedor comienzo, aunque algo simétrico.



Esto ya está más en la línea del juego, mogollon de acción y balas silbando. Aunque nuestros héroes no piensan quedarse quietecitos. Ese francotirador tiene los dias contados.



Se añadió el efecto de la mira telescópica sobre el dibujo original. Jon Sibal se encargó de darle tinta y Brian Haberlin le puso el color para completar el cuadro. ¡Buen trabajo, chicos!

Tiro al blanco

Gente que se lo estaba buscando

Nunca nos ha dado por disparar a nadie, pero no nos importaría ver a estos personajes en el punto de mira del rifle de francotirador de Gabe Logan. Y es que, por muy pacíficos que seamos, hay peña mazo de brasas.



El perro de Taco Bell

Esta iba para Enrique Iglesias, pero como no tenemos su foto...



Sweetooth

Esta para el Boris, pero tenemos el mismo problema de antes.



Jar Jar Binks

Este sí que se la merece y además tenemos su foto.



Backstreet Boys

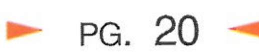
Estos nos salen más caros, necesitamos gastar más munición.

Sumario




Monitor

Las novedades más interesantes del mundo PlayStation. Seguimos desvelándoos las noticias más jugosas sobre el futuro de vuestra consola favorita.

Siguiente nivel

Un completo informe sobre cómo va a revolucionar la PlayStation 2 el mundo de los videojuegos.




Incubadora

La sección más caliente de la revista. Pronto los tendréis en vuestras tiendas.



A examen

El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.

Reportajes

Perifericos

Analizamos los mejores accesorios para tu Playstation

Trucos

La sección favorita de los tramposetes. Si estás atascado en algún juego no dudes en echarle un vistazo.



PSM Responde

Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. Ahora también podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: psmresponde@mixmail.com

Escaparate

¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.



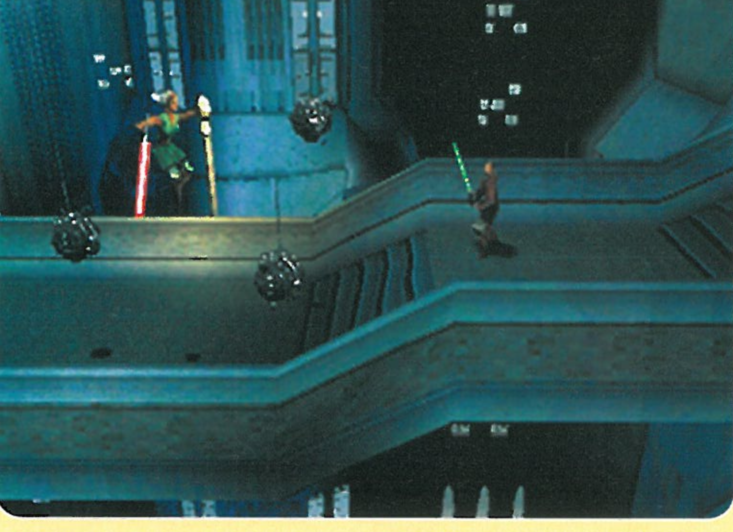


Más detalles sobre el nuevo juego de Star Wars

LucasArts vuelve a ambientar un juego de acción en el famoso universo de la Guerra de las Galaxias

Nada más enviar las últimas páginas de nuestro número anterior para la imprenta, obtuvimos nueva información oficial de LucasArts sobre su nuevo título para PlayStation de Star Wars: Episodio 1, llamado Jedi Power Battles. Los rumores sobre el juego llevaban ya cierto tiempo circulando por la red, pero esto que os detallamos a continuación viene directamente de la fuente, así que podría decirse que es más o menos definitivo, aunque ya sabemos que, en ocasiones, las casas de juegos cambian de opinión, cosa que no parece muy probable en este caso, pues el desarrollo parece ya bastante avanzado.

Jedi Power Battles comparte, lógicamente, algunos elementos comunes con el juego anterior de La Amenaza Fantasma, al fin y al cabo, no sólo se inspiran en el mismo universo, sino que, más concretamente, se inspiran en la misma película, de las cuatro que hay ya sobre el tema. Aunque esperemos que esos parecidos no sean más que superficiales, teniendo en cuenta el resultado que dio el anterior. Jedi Power Battles se centrará casi exclusivamente en la acción, muy al estilo de los títulos de Super Star Wars de Super Nintendo. Prácticamente no hay historia de la que hablar y no se nos pedirá que resolvamos complicados puzzles. Básicamente lo que tendremos que hacer es sobrevivir a cada uno de los diez niveles del juego, abriéndonos paso entre auténticas hordas de droides de combate, mecenarios y asesinos de la Federación de Comercio, además de, por supuesto, las fuerzas de los Sith, usando tan sólo nuestro sable de luz y unas cuantas habilidades propias de los caballeros Jedi. Por suerte, a lo largo del camino podremos obtener algunos power-ups especiales que usaremos para mejorar nuestro sable o potenciar nuestro control de la Fuerza.



▲ Gracias a su dominio de la fuerza, los Jedi tienen la habilidad de dar saltos mortales en cualquier dirección. Esto nos será especialmente útil para esquivar los ataques enemigos.

▸ El primer enfrentamiento con Darth Maul sólo servirá para abrir boca. No importa lo bien que lo hagamos, no podremos acabar con él hasta el combate final del último nivel del juego... y podemos aseguraros que no será tan fácil como en la película acabar con él.

Los jugadores podrán asumir el papel de cinco caballeros Jedi diferentes, cada uno con sus propias habilidades y estilos de lucha, que tendrán que tener en cuenta antes de lanzarse a lo loco al combate. Mace Windu es el personaje más equilibrado, con velocidad y salud medias y puede aumentar la potencia de su sable gracias a la Fuerza. Obi-Wan posee una gran rapidez, agilidad y una buena salud, pero su juventud e inexperiencia limitan su control de la Fuerza. Los años de entrenamiento han servido a Qui-Gon para obtener unos grandes poderes, y tiene una estupenda capacidad de curación y defensa, pero una salud bastante endeble. Plo Koon está dotado de la mayor fuerza, pero es también el más lento. Adi Gallia es la Jedi más veloz del juego, y tiene la habilidad de golpear más rápidamente, pero sus habilidades de combate no son tan fuertes.

El lanzamiento del juego se quiere hacer coincidir en USA con la salida a vídeo de La Amenaza Fantasma, y esperamos que aquí no tarde mucho más. Hasta entonces, para que os podáis ir haciendo una idea de cómo será el resultado final, ahí van unas cuantas pantallas, y no olvidéis ir practicando vuestras imitaciones de Yoda. Por cierto, parece que esta vez no tendremos que soportar a Jar Jar, lo que siempre es una buena noticia.

▲ A medida que avancemos, los droides que nos encontremos serán más listos y duros de pelar, pero en los primeros niveles, serán pan comido.

Los americanos ya se preparan para la llegada de la PS2



Ya empiezan a hacerse las reservas
¿Estáis deseando echarle el guante a una PlayStation 2? Pues no sois los únicos. Los yanquis, que ya sabemos que son unos espabilados, ya empiezan a apuntarse para ser los primeros en echar mano a las primeras consolas que desembarquen por sus costas el próximo otoño. Dos de las mayores cadenas del país han empezado ya a hacer reservas.
Babbages Etc. fue la primera en ofrecer ese servicio de reservas en Enero, promocionando una hipotética fecha de lanzamiento del 30 de Septiembre y un precio de $399 (lo que, al cambio actual, vienen a ser unas 67.000 pts.), que no dejan de ser simples suposiciones hasta que Sony haga públicos los datos oficiales. No hace falta depósito alguno para apuntarse a la lista, pero, si tenemos en cuenta cómo acabaron los anteriores lanzamientos de otros sistemas, tanto esta cadena como la mayor parte del resto acabarán exigiendo una garantía de un mínimo de $10 para garantizar que se pueda disponer de una máquina el primer día.
Toys 'R' Us también ha decidido incorporarse pronto a la carrera, anunciando una fecha de lanzamiento de 15 de Septiembre y precio final de $299 (unas 50.000 pts.), claro que, como en el caso anterior, no dejan de ser especulaciones, a falta de confirmación oficial. A diferencia de Babbages Etc., aquí sí habrá que apoquinar $10 como depósito a partir del 1 de Marzo para entrar en la lista de "garantizado desde el primer día".
Esperemos que esto sea una buena señal, y que el lanzamiento se produzca efectivamente sobre las fechas que se comentan. Al fin y al cabo, se dice que el lanzamiento en Europa, y, por tanto, en España, se producirá más o menos en las mismas fechas. También esperamos que esto sirva para que otras cadenas nacionales se inspiren en ese ejemplo y decidan montar sus propias listas de reservas. Después de todo, también hay Toys 'R' Us en nuestro país, así que podrían hacer lo mismo que sus colegas yanquis.
Pero ahora viene la pregunta del millón ¿deberíais reservar lo antes posible, o esperar a que se acerque más la fecha de lanzamiento? Es que septiembre queda muy lejos todavía. Os recomendamos que, antes de hacer nada, comprobéis las distintas ofertas existentes, y, si el depósito que os piden no es excesivo, os apuntéis. Siempre y cuando no podáis aguantaros y no os conforméis con vuestra PSX de toda la vida. Pero si decidís apuntaros a una lista, no olvidéis comprobar que, cuando se ponga en marcha más adelante la campaña oficial de Sony de prepedidos, recibáis las bonificaciones y premios que ofrezcan a aquellos que reserven sus consolas con antelación (como camisetas, pósters, discos de demo, etc).
En cualquier caso, no creemos que en nuestro país vaya a haber los problemas que puedan producirse en otros sitios, y es de suponer que habrá suficientes PS2 para todos.

Población de PlayStation: ¡70 Millones!

Según las últimas cifras publicadas por Sony, se confirma el dominio de la PlayStation en el mundo de los videojuegos. El éxito de PlayStation no es que resulte una gran sorpresa para PSM ni para ninguno de sus incondicionales, pero la cantidad de PlayStation vendidas sigue siendo asombrosa. Desde su aparición en Japón el 3 de diciembre de 1994, la PlayStation ha vendido más de 70 millones de unidades en todo el mundo. Eso hace un montón de cajitas grises instaladas en un montón de hogares en sólo cinco años, y muchísimas más consolas que población tiene España, por poner un simple ejemplo.

Por regiones, en Japón se han vendido 16'77 millones de PlayStations, en Norteamérica se han vendido 25'94 millones desde el 9 de septiembre de 1995 y en las casas europeas han entrado la friolera de 27'33 millones de unidades. Si a eso añadimos el hecho de que hay más de 4.000 juegos disponibles para PlayStation en todo el mundo, y que todos ellos pueden jugarse en la PS2 cuando salga este otoño (esperemos), nos encontramos con una compañía que va a seguir siendo líder de la industria del videojuego durante una buena temporada.



▲ Hay ya suficientes PlayStation en el mundo como para poder fundar su propio país. O, dicho con otras palabras, son suficientes consolas como para ir de la Tierra a la Luna unas 280 veces.

notas

Ahí van unos cuantos comentarios de interés, que incluyen la información más actualizada de que disponemos sobre todo lo referente a la PlayStation.

Desde su lanzamiento en Japón el pasado año, Final Fantasy VIII ha vendido la nada desdeñable cifra total de 6 millones de copias en todo el mundo, lo que lo convierte no sólo en el juego de rol de consola que más rápidamente se ha vendido, sino en uno de los mejor vendidos de todos los tiempos para PlayStation. Así que, la próxima vez que se metan con vosotros por vuestra afición a los juegos de rol, podréis demostrar que no sois los únicos y darles una lección a esos listillos.

► Los desarrolladores británicos Codemasters están preparando su primer juego de boxeo para PlayStation, Prince Naseem Boxing, aunque los yanquis lo verán con el título Mike Tyson Boxing. Todavía no sabemos cómo se llamará aquí, aunque el título americano parece más viable ya que ¿quién no conoce aquí a la bestia parda esa? El juego contará con más de 90 boxeadores en total, además de las típicas modalidades de entrenamiento, carrera y arcade. A diferencia del juego de NES original, esta vez se podrá jugar como Tyson, al menos en la versión americana, claro.

► Los Thunderbirds tendrán su adaptación para la PlayStation2. Los desarrolladores británicos SCi han obtenido los derechos para producir un juego de acción basado en la mítica serie de culto de televisión Thunderbirds, que se hizo famosa por sus extraños personajes hechos con marionetas y sus vehículos de alta tecnología y que ha levantado pasiones en otras partes del mundo, aunque aquí no sean especialmente conocidos. Quizá esta sea la excusa que necesitábamos para saber más sobre esta extraña serie y, sobre todo, saber qué es lo que le ven tantos aficionados.



La Fuerza ¿Online?

Ya hemos visto cómo será el futuro de los juegos de Star Wars en PlayStation pero ¿quién no quiere saber lo que nos espera con la PlayStation2? Bueno, pues según los rumores, Verant, creador del inmensamente popular (y, a decir de muchos, poco saludable) juego de PC EverQuest, está empeñando su talento en un gigantesco juego de rol de Star Wars multijugador y online para PS2. Con que tan sólo enganche la décima parte de lo que lo hacía EverQuest, ni siquiera ese Jar Jar Binks podrá mantenernos a raya y evitar que muchos fans desaparezcan de la faz de la tierra (o, al menos, de esta tierra) durante una buena temporada.



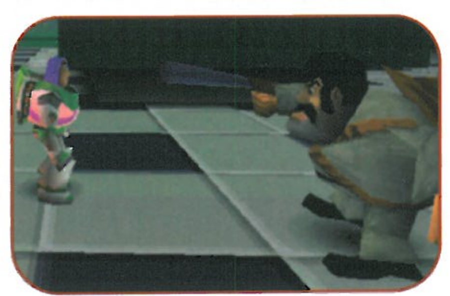
Si ese supuesto juego de rol online de Star Wars del que hablan los rumores está a la altura del super-adictivo EverQuest, podemos esperar encontrarnos un gigantesco mundo online en constante cambio.

Juguetes de Front Mission 3

Continuando la tendencia de juguetes producidos basándose en los juegos de Square, Palisades Marketing (los mismos responsables de la línea de figuras de Final Fantasy VIII) está preparando el lanzamiento de una serie de alucinantes mechas (ya sabéis, los "cacharros mecánicos" que tanto gustan a los japos), de unos 15 dm. de altura, del inminente título de estrategia Front Mission 3. Todavía no sabemos si llegarán a nuestro país, o si habrá que recurrir a las tiendas de importación. En cualquier caso, en USA al menos pretenden hacer coincidir el lanzamiento de las figuras con el del juego en sí, y su precio oscilaría entre los $20-$25 (unas 3.400-4.250 pts.) para que os podáis hacer una idea de lo que costarían aquí.

El Zenislev, el Drake M2C y el Kyojun Mk. 107 son sólo tres de los modelos que se lanzarán basados en los mechas de Front Mission 3.

Toy Story 2 sufre el ataque de la censura



▸ Parece ser que este personajillo ha levantado una buena polémica, porque se considera irreverente y de mal gusto. Vamos, que tendrían que haber hecho otro juguete de un soldado nazi, que nadie protesta cuando se dispara a esos.

Sí, aunque parezca mentira, hasta un producto tan aparentemente inofensivo como el de nuestros juguetes animados favoritos puede ofender a determinados colectivos. Y no es que nos estemos refiriendo a la película, donde se puede escapar algún comentario malicioso que moleste a alguien, sino que es el juego basado en el film el que ha tenido problemas. Todo ello porque uno de los jefes finales de fase era un juguete que representaba a un estereotipo de mejicano (ya sabéis, con el traje blanco, el sombrero, los bigotes y toda la pesca) al que había que disparar para completar la fase. Y claro, qué clase de mal ejemplo se estaría dando a los niños si pensaran que eso de disparar al mejicano está bien. No es que no esté bien, pero, ya puestos, tampoco estaría bien disparar contra cualquier otra persona, aunque no fuera mejicana, y, en prácticamente todos los juegos en los que aparecen armas, hay que acabar usándolas para disparar a alguien. Como ya sabemos que Disney no es muy amiga de este tipo de polémicas, prometió corregir el problema, aunque todavía no estamos seguros de si la versión que llega a nuestro país está convenientemente "corregida" o no (tampoco tendría mucho sentido, pues aquí eso de "disparar al mejicano" no tiene un significado más negativo que, por ejemplo, "disparar al inglés" o "disparar al ruso" o "disparar a cualquiera" cosa que, como hemos dicho, se hace más o menos en todos los mata-mata, ¿o no?). En fin, que, a este paso, sólo vamos a poder usar las armas en los juegos para disparar a muertos vivientes (que ya están muertos al fin y al cabo), dinosaurios (que ya se han extinguido y no parece molestar a nadie) y alienígenas. Al menos hasta que a alguien se le ocurra que eso de disparar a los extraterrestres no crea una buena imagen para los niños si alguna vez entramos en contacto con una raza de otro planeta (a menos, claro, que vinieran a invadirnos, en cuyo caso se supone que no protestaría nadie por un poco de "educación preventiva"). En fin, que cada vez estamos más locos estos humanos (si es que tanto tiro desde pequeño no le puede sentar bien a nadie, seguro).

España, a la cabeza de Europa

Sí, ya sabemos que suena a propaganda política, pero esta vez es verdad. Sony CEE ha hecho públicas sus cifras de ventas de la última campaña de Navidad y España figuraba en primer lugar en las ventas totales, que incluyen tanto los juegos como las consolas y periféricos, por delante de supuestos monstruos como Alemania o Inglaterra. ¡Para que luego digan que el mercado español es una birria raquítica!

Ronaldo ficha por Infogrames

No, no es que Ronaldo deje los campos de juego para pasarse a la programación, aunque, para lo que hace últimamente con un balón, tampoco es que en el Inter fueran a notar tanto el cambio. El astro del fútbol, considerado por muchos todavía como el mejor jugador del mundo, en pugna con Rivaldo (¡y qué pasa con los nuestros! ¿es que nadie se acuerda de Raúl?) ha firmado con Infogrames para la realización de Ronaldo V-Football. Se trata, obviamente (no pretendemos insultar la inteligencia de nadie, de verdad), de un juego de fútbol, que incluirá no sólo al astro brasileño, sino también a los mejores jugadores del mundo y de la historia. Contará, según la casa de desarrollo, con un extraordinario diseño gráfico, una ambientación emocionante con música de samba de fondo y comentarios de un reportero brasileño . Aunque, sinceramente, si cuenta con los mejores jugadores de la historia, ¿no debería llamarse más bien Pelé V-Football? Se ve que la moda es la moda y Ronaldo es un nombre que vende más.

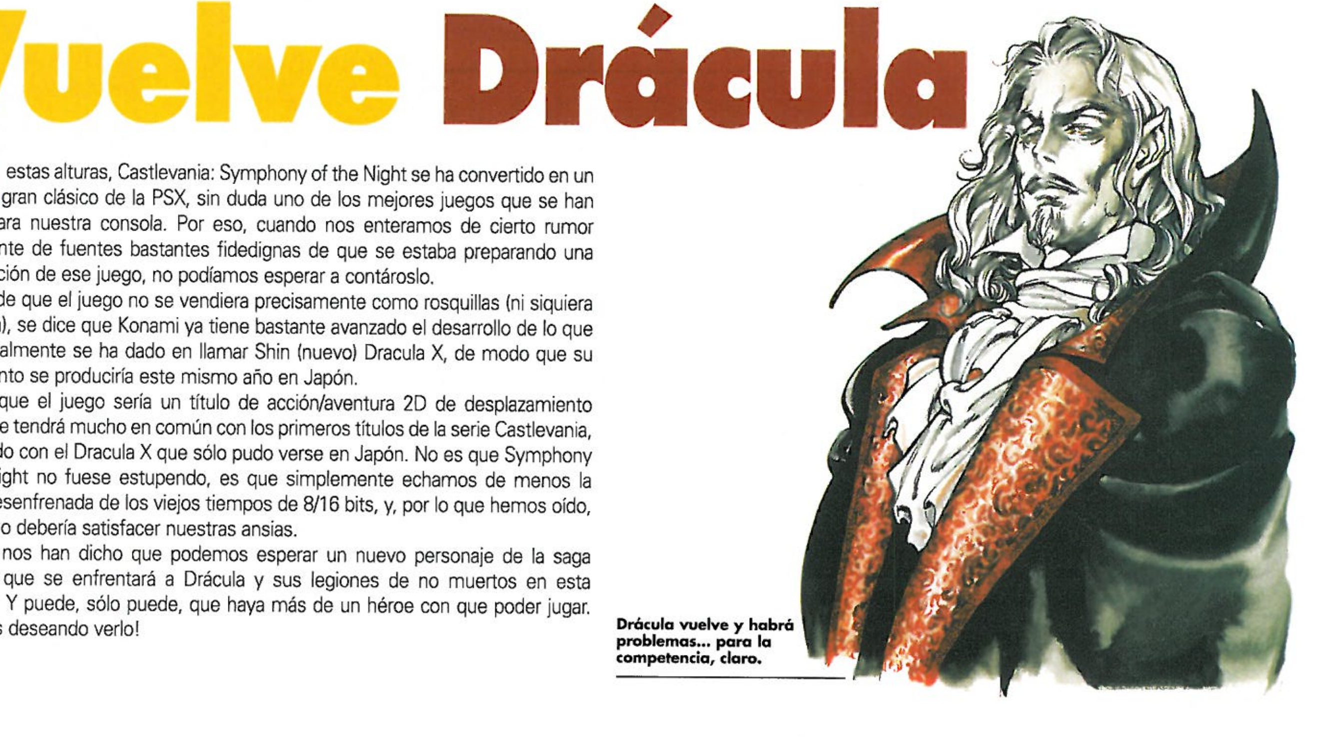
notas

▸ Una sociedad de reciente formación entre creadores de videojuegos japoneses pretende producir software para PlayStation2 basándose en las propiedades de la conocida casa de anime Studio Ghibli, incluyendo la archipopular Princesa Mononoke, que incluso llegó a estrenarse en salas comerciales en otros países fuera de Japón, lo que ya es toda una proeza, que no se ve muy a menudo. Cavia Inc. Pretende lanzar el primero de sus juegos en Japón este otoño, así que aún nos queda una larga espera, aunque, si tenemos en cuenta que esa es, al fin y al cabo, la fecha esperada del lanzamiento de la PS2 en nuestro país, puede que la cosa no sea tan grave, quizá incluso coincidan en el tiempo.

▸ Sony ha confirmado la existencia de un pequeño defecto en la versión americana de Gran Turismo 2, algo que, por fortuna, no ha pasado aquí, que hace que sea imposible obtener un nivel de 100% del juego completado. Y es que se ve que el desarrollador decidió en el último minuto descartar una modalidad de drag racing que tenía prevista en un principio (aunque todavía se podía acceder a los coches), pero se olvidó de volver a calcular los porcentajes totales para que volvieran a sumar el 100% al completarlo, de modo que el máximo porcentaje que se podía alcanzar era de un 98'6%. Todo por las prisas de tenerlo a punto para aprovechar el tirón de las ventas navideñas. De todas formas, Sony iba a tratar de solucionarlo con una campaña en la que cambiaría los discos "defectuosos" por otros ya debidamente corregidos.

RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...



Vuelve Drácula

A estas alturas, Castlevania: Symphony of the Night se ha convertido en un gran clásico de la PSX, sin duda uno de los mejores juegos que se han hecho para nuestra consola. Por eso, cuando nos enteramos de cierto rumor proveniente de fuentes bastantes fidedignas de que se estaba preparando una continuación de ese juego, no podíamos esperar a contároslo.

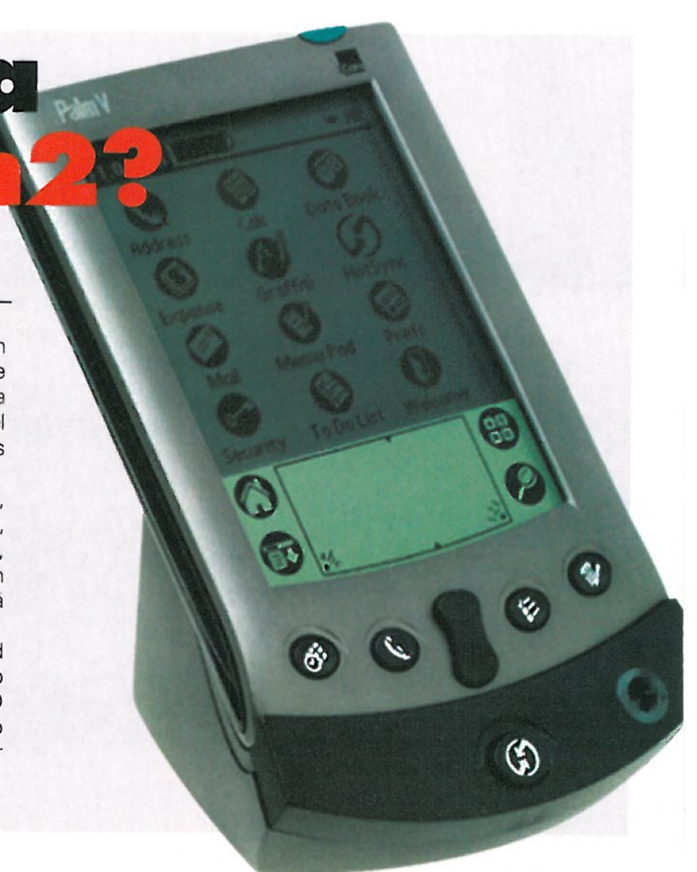
A pesar de que el juego no se vendiera precisamente como rosquillas (ni siquiera en Japón), se dice que Konami ya tiene bastante avanzado el desarrollo de lo que provisionalmente se ha dado en llamar Shin (nuevo) Dracula X, de modo que su lanzamiento se produciría este mismo año en Japón.

Se dice que el juego sería un título de acción/aventura 2D de desplazamiento lateral que tendrá mucho en común con los primeros títulos de la serie Castlevania, sobre todo con el Dracula X que sólo pudo verse en Japón. No es que Symphony of the Night no fuese estupendo, es que simplemente echamos de menos la acción desenfrenada de los viejos tiempos de 8/16 bits, y, por lo que hemos oído, este juego debería satisfacer nuestras ansias.

También nos han dicho que podemos esperar un nuevo personaje de la saga Belmont que se enfrentará a Drácula y sus legiones de no muertos en esta aventura. Y puede, sólo puede, que haya más de un héroe con que poder jugar. ¡Estamos deseando verlo!

Drácula vuelve y habrá problemas... para la competencia, claro.

¿Desvelada la PocketStation2?



La serie Palm de 3Com de PDAs servirá como base de lo que muy bien podría terminar siendo la PocketStation2.

Continúan circulando los rumores acerca de que la diminuta PocketStation podría llegar a USA en algún momento del año 2000, pero Sony siempre aparece dispuesto a cortar por lo sano esos rumores. Pero ¿qué nos decís de una nueva versión del aparato, una más adecuada para la PlayStation2? Sony, por el momento, no suelta prenda, pero, ciertos informes publicados en las últimas semanas sugieren que podría estar trabajando precisamente en eso.

Ciertas informaciones provenientes de Japón indican que Sony se ha aliado con 3Com, fabricante de los Palm para diseñar un asistente personal (PDA) de nueva generación, con un sistema operativo capaz de conectarse con ordenadores personales, componentes audiovisuales y otros aparatos electrónicos. Los detalles siguen sin estar nada claros, pero ya se están extendiendo los rumores de que la PS2 será ciertamente uno de esos "otros aparatos electrónicos".

Si al final acaba haciéndose realidad, el potencial podría ser asombroso. Imaginad poder jugar con juegos mucho más elaborados (e incluso en color) en un aparato portátil, para después intercambiar información entre ellos y sus contrapartidas PS2. O poder escribir un e-mail en el colegio y después enviarlo a través de la PS2 cuando lleguemos a casa. Podría incluso usarse como control remoto universal para reproducir películas DVD en nuestra PS2, controlar nuestro receptor A/V, y más.

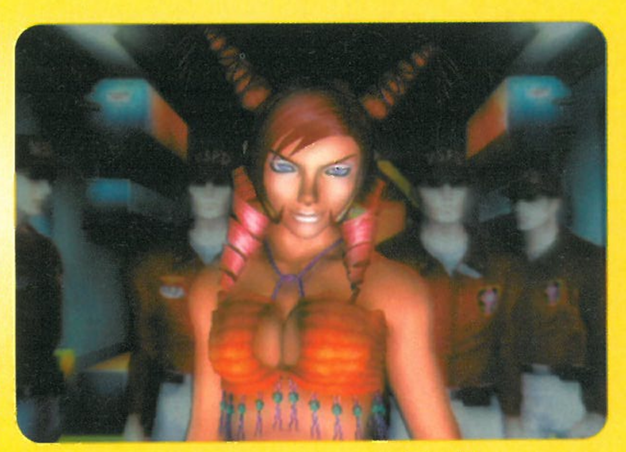
Por supuesto, en cuanto tengamos más información os la haremos saber.

Sorpresas de Square para el 2000

Basándonos sólo en sus juegos oficialmente anunciados, parece que Square se va a mantener bien ocupado este año. Aun así, si nuestras fuentes no se equivocan, todavía se guarda unas cuantas emocionantes sorpresas en la manga, sobre todo en lo que se refiere a la PlayStation2 y cierta serie que puede que suene a más de uno: Final Fantasy.

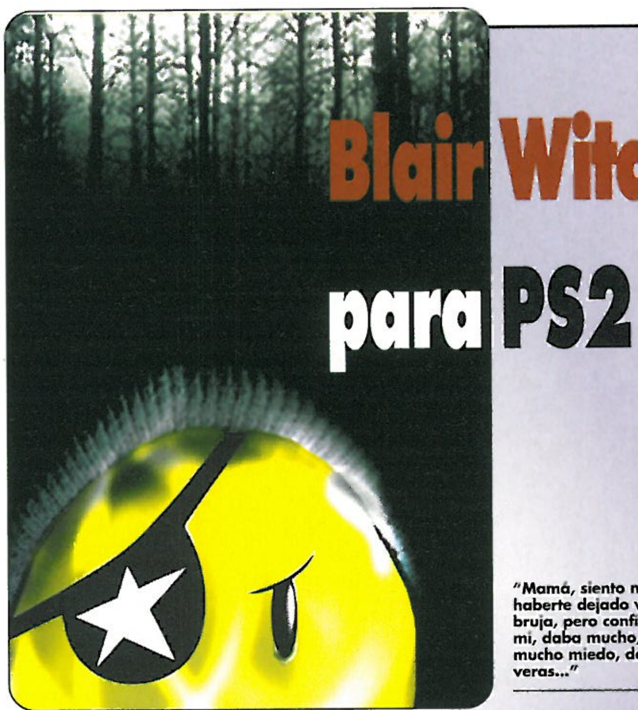
Cierta información que nos han pasado de tapadillo ciertos individuos de confianza nos hace suponer que Square tiene al menos un título super-secreto y todavía desconocido preparado para su lanzamiento más adelante este mismo año, del que nadie, ni siquiera la prensa japonesa, ha oído hablar. También se ha sugerido que Square tendrá definitivamente un título como mínimo preparado para el lanzamiento de la PlayStation2 cuando llegue a Estados Unidos, lo que nos hace esperar, o al menos desear, que aquí ocurra lo mismo, aunque, visto lo que está haciendo últimamente en nuestro país, nunca se sabe. El que tiene más papeletas para ser el afortunado es The Bouncer.

Por último, los aficionados a los juegos de rol estarán encantados de saber que, a pesar de los retrasos sufridos en Japón, los rumores especulan ahora que Final Fantasy IX llegará a los mercados occidentales antes del fin de año, aunque no para septiembre, como ha ocurrido con otros de sus predecesores. Quizá podamos verlo para las Navidades.



¿Quién o qué es The Bouncer? Square sigue sin decir palabra, y nosotros estamos deseando saberlo de una vez.

Blair Witch para PS2



"Mamá, siento no haberte dejado ver a la bruja, pero confía en mí, daba mucho, mucho miedo, de veras..."

Parece que Resident Evil no será el único juego de horror que asustará a los aficionados en PlayStation2. Han empezado a aparecer informes que dicen que la conocida casa de desarrollo para PC, Terminal Reality, está preparando una adaptación en videojuego de una de las películas sorpresa de la temporada, The Blair Witch Project, para PS2 hacia finales de año.

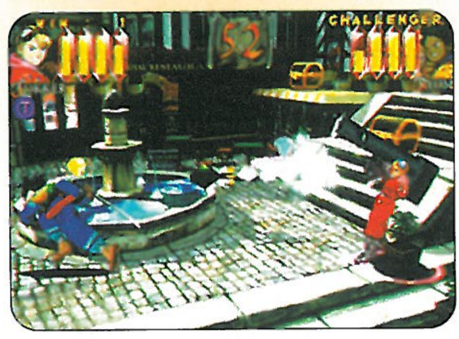
El juego está en pleno desarrollo en su versión para PC, y se dice que supondrá un cierto cambio con respecto al contenido en sí de la película para conseguir crear una experiencia de juego entretenida. Afrontémoslo, controlar a tres campistas que se encuentran cada dos por tres una pila de rocas frente a su tienda no entra dentro de lo que podría definir como "una experiencia enriquecedora", ¿no? Y puede que esta vez incluso logremos ver a la dichosa bruja. No estaría mal.

Capcom prepara la lucha online

¿Qué podría estar guardando Capcom en la manga para PS2, además de Dino Crisis 2 y el nuevo título de Resident Evil? Las últimas informaciones de Japón sugieren que el conocido desarrollador tiene la completa intención de aprovechar la capacidad de la red de banda ancha del sistema, para lo cual se encontraría trabajando en varios títulos (algunos sólo se encuentran en fase de planificación) que usarían el juego a través de Internet.

Power Stone 2 es el primero de estos juegos, y podría ser uno de los primeros títulos con uso de la red para PS2, dependiendo de cuando se ponga en marcha la famosa red de banda ancha (prevista en la actualidad para 2001).

Los rumores sugieren que al menos un juego de rol y otro de combate con cartas también estarían en preparación para que estuvieran listos parra el debut de la red.



Se rumorea que Power Stone 2 no sólo vendrá a la PS2, sino que además dispondrá de opciones de combate online.



ANALIZAMOS...
Teleñecos RaceManía
Rally Championship
Medievil 2, una aventura de muerte... y risa
NBA Show Time
Army Men: Sarges Heroes
Rollcage Stage 2
Hydro Thunder
Crusaders of Might & Magic
Armorines
Micro Maniacs
International Track & Field 2
375 PESETAS
ADEMÁS SORTEAMOS
20 juegos promocionales de Teleñecos RaceManía.
5 lotes de un juego Colin McRae Rally más accesorios.
20 juegos de Micro Maniacs.
PlayStation MAX
GRATIS UN LIBRO DE TRUCOS
DE LOS CREADORES DE PlayStation Magazine
Nº 13 2000
Teleñecos RaceManía
¡Muñecos a todo trapo!
¡TODOS ESTOS JUEGOS AL DESCUBIERTO!
¡Con una guía de 40 Winks y 4 pósters de regalo!
Un sueño hecho realidad
GUÍA 40 WINKS



JAPON	U.S.A.	EUROPA
0 ¡ya está aquí!	5 MESES	? ¡más o menos lo mismo, esperemos!

Bienvenidos a nuestra sección más emocionante, en la que, mes tras mes, os contamos las últimas novedades referentes al próximo sistema de Sony. ¡Ésta es la principal fuente de información sobre PS2!



NOTICIAS FRESCAS

¡Los últimos cotilleos sobre el sistema más esperado!

JUEGOS DE PS2 DE... ¿SEGA?

Así es... en un reciente anuncio de Sega, la compañía ha comunicado que va a generar varias compañías de desarrollo de juegos. La parte más interesante es que Sega pretende que dichas compañías tengan una política de "plataformas abiertas", es decir, que puedan desarrollar juegos para cualquier sistema en el que consideren que pueden ganar dinero. Puede que no tardemos mucho en ver un Virtua Fighter o un Sonic en una consola de Sony, o puede que incluso (crucemos los dedos) un Zelda.

PS2 REVIVE EL DVD EN JAPÓN

Mientras los reproductores de DVD han tenido un gran éxito en otras partes del mundo (como los Estados Unidos), no han logrado alcanzar unas buenas ventas que digamos en Japón. Sin embargo, todos parecen estar bastante convencidos de que la PS2 va a cambiar todo eso, ya que la consola será más barata que la mayor parte de los simples reproductores de DVD japoneses (algo que, curiosamente, no ocurre aquí, donde se pueden conseguir más o menos al precio de un vídeo normal; y decimos curiosamente porque esos mismos cacharros suelen ser de fabricación japonesa). De hecho, parece ser que los vendedores piensan llegar a poner películas de DVD junto a los juegos de PS2.

THQ ANUNCIA LANZAMIENTOS PARA EL 2000

THQ ha anunciado su línea de productos para el 2000. El plan de lanzamientos incluye varias plataformas, entre las que se encuentran las que más nos interesan a nosotros, como son la PlayStation y la PlayStation2. Según THQ, van a tratar de aprovechar sus productos y franquicias ya existentes, a la vez que ofrecen toda una variedad de títulos nuevos y diferentes a lo anterior.

La subsidiaria de THQ, Heavy Iron Studios, grupo de desarrollo compuesto principalmente por miembros del equipo de Parasite Eve, se encargarán de darle el tratamiento interactivo al famoso universo de Evil Dead (Posesión Infernal). El juego contará, como ya os comentamos en un número anterior, con material original, basado en los personajes y escenarios de la serie de películas de culto.

Volition, famosos por sus franquicias Descent y Freespace, están preparando su próxima propiedad original, Summoner. Se trata de un juego de rol que está siendo desarrollado para PlayStation2, PC y Mac.

THQ también pretende publicar títulos basados en la Worldwide Wrestling Federation y en los MTVS Sports.

EPIC TAMBIÉN SE PREPARA PARA LA PLAYSTATION 2

Epic Games, que todavía está disfrutando del éxito de su Unreal Tournament para PC, se ha puesto manos a la obra para ponerse al día lo antes posible en lo que se refiere a la consola del futuro. Según Mark Rein, Vice-Presidente de Epic, "es nuestra principal prioridad en estos momentos".

Aunque todavía no han anunciado ningún título para PS2, parece que han logrado significativos progresos para llevar el motor de Unreal Tournament a la nueva plataforma, y parecen tan decididos a conseguirlo, que están dispuestos a concentrar todos sus recursos en el proyecto para lograrlo.

De hecho, los progresos que han logrado realizar en las conversiones para las distintas plataformas, y en distintos idiomas, han llevado a especular si sería posible incluso que los jugadores que usasen una PS2 pudieran llegar a enfrentarse a través de la red a otros que usasen PCs en cualquier otro lugar del mundo. A esto, el personal de Epic ha respondido que todavía es demasiado pronto para especular, pero no se descarta que un futuro producto de Epic para PC que coincida con otro producto para PlayStation2 haga esto posible.

Pero tampoco podemos emocionarnos demasiado, pues parece que su intención al hacer que Unreal Tournament funcione en PlayStation2 no consiste en lanzar ese juego para esta plataforma, sino más bien en aprovechar el motor para otros futuros productos y licencias. Esto naturalmente, no es que sea algo malo, pues hay muchos proyectos en desarrollo que están aprovechando dicho motor, y de este modo, su conversión a PS2 será algo mucho más sencillo, facilitando el trabajo a los desarrolladores a la hora de dar el salto a esta plataforma una vez tengan acabado un proyecto para otra distinta.

CAMBIOS DE FECHA

Parece que tanto Dark Cloud como The Bouncer van a sufrir retrasos, en vez de estar listos para el 4 de marzo, fecha de lanzamiento de la PlaySation2, como estaba inicialmente previsto, aunque esperemos que dichos retrasos no sean graves, ya que nos morimos por verlos de una vez.

UN REGALO PARA LA VISTA

La Increíble Pantalla de PS2 del Mes



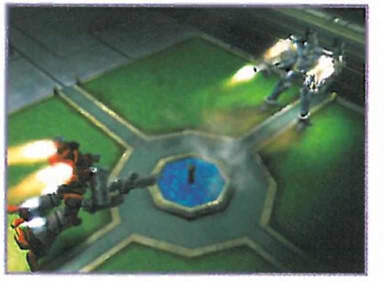
Un Bonito Paisaje de Sky Surfer



Armored Core 2

Este mes hemos recibido unas cuantas imágenes más de este juego que nos han dejado pasmados. Los gráficos tienen mucho mejor aspecto que en las primeras demos, con los mejores mechs que hemos tenido ocasión de ver en un juego. Estamos deseando echarle mano a este título, pero todavía no se ha anunciado siquiera su fecha definitiva de lanzamiento.

▲ Esta interesante pantalla muestra hasta el último elemento que puede aparecer en pantalla. Claro que, durante el desarrollo normal del juego, tampoco llegaremos a ver todos estos elementos al mismo tiempo.





▲ No sólo tienen estos mechs un aspecto excelente, sino que también hay unos efectos de iluminación bastante logrados en estas imágenes.

Graficos Mecha alucinantes

Vaya, menudos pedazo de robots que tiene este juego. Fijáos más de cerca en el increíble nivel de detalle conseguido.







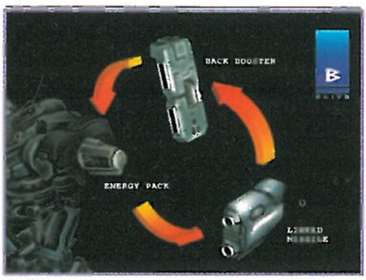


◀ El nivel de detalle es sorprendente.

▲ Los fondos no tienen mala pinta, pero nada comparado con los mechs. Esperemos que sigan mejorando.



El clásico "cara a cara a lo John Woo", estilo mech. ¿No os encantan los robots gigantes con armas gigantes destrozando ciudades?



▲ Este es el aspecto que tiene por el momento la pantalla de inventario. Hasta las partes y objetos tienen un aspecto increíble.



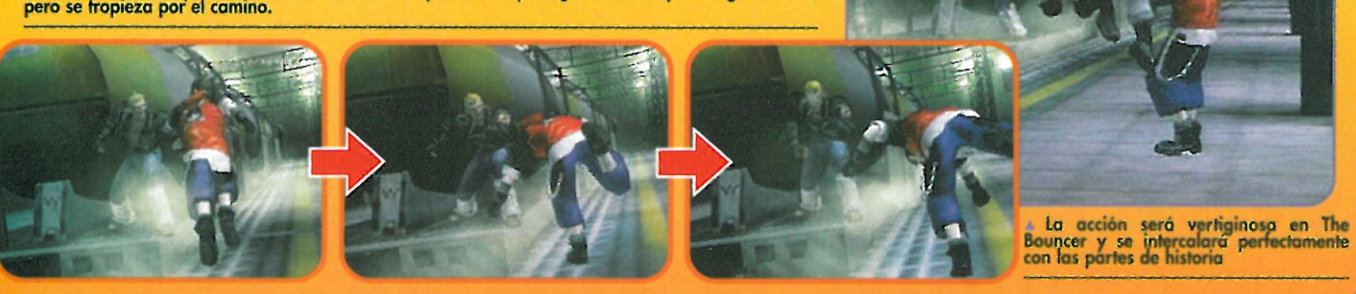


▲ Deberíamos contar con muchas más opciones que nunca para equipar a nuestro mech. Ojalá pudiéramos contaros en qué consisten todas éstas, pero por ahora no sueltan prenda.

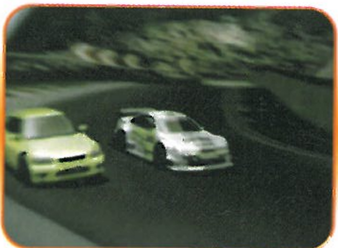
The Bouncer

A estas alturas sabemos que ha sufrido ciertos retrasos, pues se esperaba que estuviese listo para el 4 de marzo, ya que se había anunciado como un juego para el lanzamiento de la PS2. Es una verdadera lástima, pues es uno de los juegos más pormetedores y con mejor aspecto que hemos podido ver. ¡Hasta cuesta conseguir nuevas imágenes! Por ahora, tendremos que conformarnos con estas pocas.

▼ En esta secuencia puede verse una escena en la que nuestro protagonista corre para coger un tren, pero se tropieza por el camino.



▲ La acción será vertiginosa en The Bouncer y se intercalará perfectamente con las partes de historia



Estas imágenes están tomadas de una película que estaba comprimida, así que no se ven tan bien como deberían verse en el juego real. Y aun así, tienen un aspecto muy bueno, ¿no creéis?

Gran Turismo 2000

Todavía no sabemos con seguridad cuál es la fecha de salida definitiva, aunque se pensaba que era una de los juegos de lanzamiento de la PS2, hay rumores circulando que apuntan a un posible lanzamiento previo en versión arcade. Como ya sabréis, porque os lo comentamos el mes pasado la película de presentación de Gran Turismo 2 para PlayStation está hecha con la versión para PS2, para que os podáis hacer una idea de lo que nos espera.



Estas imágenes muestran una variedad de coches mayor que la vista hasta el momento en la versión de PS2.



¿Es real, o producto de PS2? Imágenes como ésta hacen que cueste distinguir la realidad de los videojuegos, ¡y esto no es más que software de primera generación para PS2!

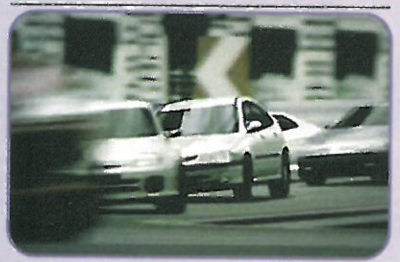
Los modelos de coches tienen un aspecto superior al que habíamos visto antes.

Nuevos efectos de la PS2

Sí, este juego tiene un aspecto alucinante, pero no sólo por el mayor número de polígonos. Ya estamos empezando a ver ciertos nuevos efectos de PlayStation2 una y otra vez. Aquí va un vistazo rápido a algunos de los ultimísimos nuevos trucos tecnológicos usados en Gran Turismo 2000:



Mirad cómo el coche que se acerca por detrás está un poco borroso, mientras los objetos de primer plano se ven con nitidez y claridad.



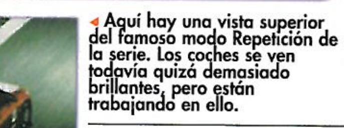
Aquí tenéis otro efecto de difuminado, esta vez se ve borroso por el movimiento. Cuando el juego está en marcha, lo hace parecer más auténtico.



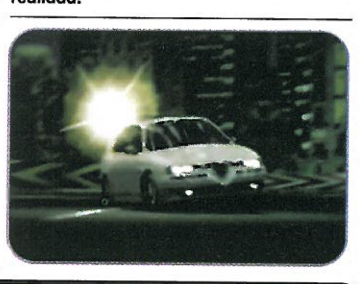
Por supuesto, como en la mayor parte de los juegos de PS2, la iluminación será espectacular. Correr de noche será algo digno de verse.



Estos son los mismos escenarios que se vieron en GT2, pero, con PS2, se han hecho realidad.



Aquí hay una vista superior del famoso modo Repetición de la serie. Los coches se ven todavía quizá demasiado brillantes, pero están trabajando en ello.



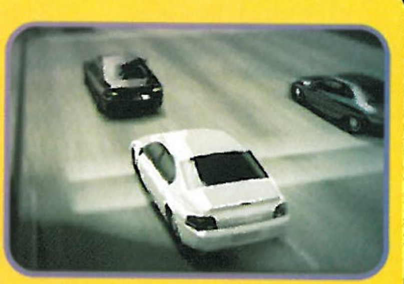
Aunque la física tras las carreras no va a mejorar demasiado con respecto a GT2, la verdad es que ya eran bastante impresionantes.

Real como la vida misma

La serie Gran Turismo siempre se ha centrado en la experiencia real de conducción, más que en las carreras tipo arcade de otros juegos como Ridge Racer. Si el realismo es lo que buscáis, Gran Turismo 2000 debería colmar vuestras expectativas.

Las nuevas técnicas de difuminado del movimiento usadas en los coches y los fondos consiguen dotar al juego de una gran sensación de velocidad.





Cuando vemos los ángulos al más puro estilo televisivo usados en el modo repetición, mezclados con los increíbles gráficos de la PS2, nos quedamos con la boca abierta.

Tekken Tag Tournament

¿Estáis ya hartos de ver pantallas de Tekken Tag Tournament? Si fuera por nosotros, ya estaríamos jugando con él, pero a veces no queda más remedio que soportar la espera. Por desgracia, estas nuevas pantallas no muestran ningún personaje o fase nueva, pero sí que tenemos bastantes secuencias que muestran las grandes posibilidades del juego. ¡Hey! Incluso puede que, si las miráis, podáis verlo como si se estuviera moviendo.



Las explosiones de partículas que se producen al impactar tienen ahora mucho mejor aspecto.



▲ ¿Es éste un nuevo "Modo Baile" de Tekken? No, son sólo Jin y Paul examinándose mutuamente antes del combate. Desplazarse lateralmente es importante, pero el juego sigue siendo en 2D.

Poesía en Movimiento

Este mes contamos con algo especial: cinco secuencias de animación que muestran nuevos e impresionantes ataques por parejas. ¡Mola!



▲Este nivel sigue siendo nuestro favorito, con sus texturas de calle mojada y esos brillos.



▲ Fijáos bien en la calle y todos sus detalles y letreros... Uau.

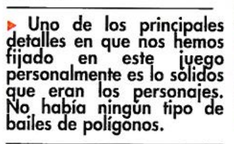
▲ Aquí tenéis otro estupendo ejemplo de una fenomenal textura de suelo del juego. Esas losas de piedra parecen reales, y las sombras proyectadas sobre ellas son simplemente alucinantes ¿verdad?



Este nivel también nos sigue impresionando, con esa hierba tan detallada y todos esos elementos de fondo.



◄ Nosotros mismos no podríamos haberlo dicho mejor, este juego parece que va a ser la versión perfecta de la serie Tekken.



► Uno de los principales detalles en que nos hemos fijado en este juego personalmente es lo solidos que eran los personajes. No había ningún tipo de bailes de polígonos.



Driving Emotion TYPE-S

▲ La principal preocupación del nuevo juego de carreras de Square parece ser poner al jugador en el puesto del piloto.

Square acaba de anunciar un nuevo juego de carreras titulado Driving Emotion: TYPE-S. Sí, ya sabemos que el nombre suena un poco tonto, pero promete ser divertido. La primera vez que vimos estas pantallas, lo primero que pasó por nuestras cabezas fue que los gráficos no eran tan buenos como los de Ridge Racer V o Gran Turismo 2000, pero, por lo que hemos oído, podría compensarlo con nuevas y originales opciones de juego. Echemos un vistazo...



► Los efectos de partículas que han usado aquí hacen que el coche levante un polvo bastante convincente.

La Auténtica experiencia de conducir

No estamos muy seguros de cuántas vistas diferentes puede haber, pero la principal parece ser la de la cabina del piloto. Parece que su principal objetivo es el realismo.









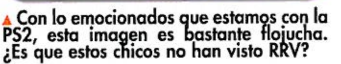






▲ Estas imágenes nocturnas son las mejores con diferencia. Ya hemos dicho que los efectos de iluminación de la PS2 son impresionantes.



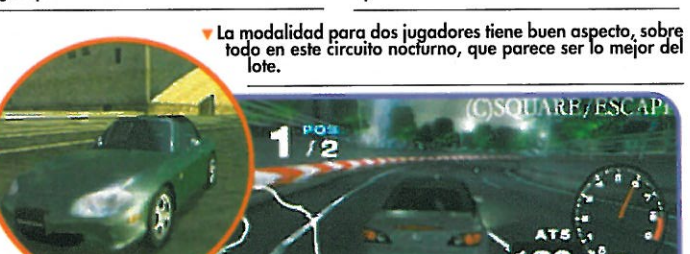


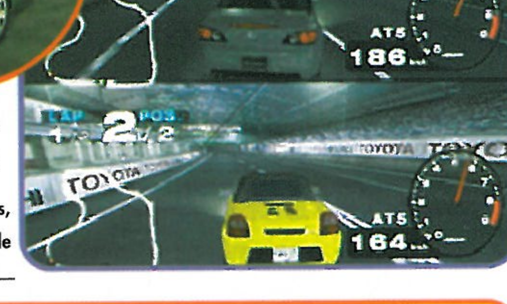
▲ Con lo emocionados que estamos con la PS2, esta imagen es bastante flojucha. ¿Es que estos chicos no han visto RRV?



▲ Esta pantalla está sacada del modo "Escuela de Conducción. Parece una opción bastante interesante.

▼ La modalidad para dos jugadores tiene buen aspecto, sobre todo en este circuito nocturno, que parece ser lo mejor del lote.





▲ En este juego también se han usado muchos efectos de difuminado, pero aun así, este modelo de coche no se ve muy detallado que digamos, o, al menos, no tiene comparación con los de Gran Turismo 2000.



Vehículos

Como en la serie Gran Turismo, los coches de este juego están todos basados en modelos reales. Deberían conducirse con gran realismo y parecer auténticos tanto en su aspecto exterior como en el interior.





▲ Parece que sólo se van a incluir coches japoneses, al menos para la versión japonesa.

El Próximo Nivel



Imagináos la siguiente situación:

Estamos trabajando y recibimos una llamada – es el comandante, desde el cuartel general. Una voz grave y muy seria tiene malas que darnos: "Agente X, le necesitamos... Ha surgido... una situación en Moscú. Compruebe su busca". Justo en ese momento, nuestro busca empieza a sonar, indicando que ha recibido un mensaje: "18:00", la hora de inicio de la misión. Cuando llegamos a casa y sacamos a nuestra PS2 de su Modo de Descanso, encontramos una serie de documentos de alto secreto esperándonos en nuestro buzón de correo electrónico. Tras consultar nuestros objetivos, borramos todos los mensajes e insertamos el disco de juego.

Recibiendo transmisión: Nuestra nueva misión se descarga automáticamente a nuestro disco duro. Insertamos la Tarjeta de Memoria de 8 MB que contiene nuestro agente secreto personalizado (que, por cierto, tiene nuestra cara), y nos ponemos manos a la obra.

La situación es algo apurada, nos superan en número 100 a 1. El alto mando está tratando de comunicarse con nosotros a través de los auriculares que llevamos puestos (que, naturalmente, están conectados a la PS2), pero no podemos responder porque estamos a escasos metros de un corrillo de guardias que están tranquilamente charlando, pero que nos oirían si pronunciáramos una sola palabra. Por cierto, que cuando hablamos, mola cantidad, porque nuestra voz está modulada para que suene igual que la de Clint Eastwood cuando el sonido salga a través de la televisión.

Ya sabíamos al empezar que nos resultaría completamente imposible completar una misión de Clase A por nuestros propios medios. Por esos acudimos a los tablones de anuncios, y contratamos a un par de mercenarios para ayudarnos. También se han unido a nosotros por pura diversión, pero aun así hemos tenido que pagarles una pequeña suma para compensarles las molestias a través de nuestra tarjeta de crédito.

Exactamente a las 19:00 horas, nuestro mando DualShock2 comienza a vibrar como loco cuando las explosiones vuelan el ala izquierda del complejo, los mercenarios se merecen hasta la última peseta que les pagamos. Aprovechamos la confusión que se produce a continuación para introducirnos sigilosamente dentro de la sala de control y rescatar a la hija del científico secuestrada. Por el camino de vuelta, eliminamos a unos cuantos malosos, lo suficiente para impresionar a la chica, que nos da su número de teléfono real antes de marcharnos. Lo guardamos en nuestra PocketStation, junto con todos los demás.

Como premio a un trabajo bien hecho, se nos permite crear y diseñar nuestra propia misión por nosotros mismos. Creamos el paisaje, colocamos a los enemigos y decidimos los objetivos. Como toque final, enchufamos nuestra cámara de vídeo y nos grabamos a nosotros mismos dando las instrucciones y el informe previo de la misión. Por último, subimos nuestra nueva misión a Internet, para que gente de todo el mundo pueda poner a prueba nuestra creación. Si la disfrutan, hay buenas posibilidades de que obtenga buenas calificaciones y se haga con uno de los primeros puestos de la Lista de Mejores Misiones, puede que incluso gane el Gran Premio.

¿Os suena esto demasiado descabellado? Pues chavales, esto no es más que el principio de una nueva era...

La PlayStation2 hará mucho más que simplemente dar mejor aspecto a vuestros juegos, cambiará por completo la forma que tenéis de jugar. En las siguientes páginas, echaremos un vistazo a cómo la potencia de la PlayStation2 ayudará a los desarrolladores a traer una nueva era en el desarrollo de los juegos, y cómo el sistema afectará directamente a vuestros géneros favoritos.

CARRERAS

El juego de carreras definitivo para PlayStation2 distará mucho de lo que estamos acostumbrados a ver hoy día. Para empezar, tendrá mucho mejor aspecto que nunca (no tenéis más que echar un vistazo a las imágenes de Ridge Racer V que publicamos el mes pasado para haceros una idea de a lo que nos referimos), pero el aspecto visual no lo es todo. A medida que pase el tiempo, los desarrolladores de PS2 serán capaces de crear juegos de carreras que logren sacar el máximo partido de la potencia de la consola. Ahí van unos cuantos ejemplos de cosas que podemos esperar encontrarnos en un futuro:

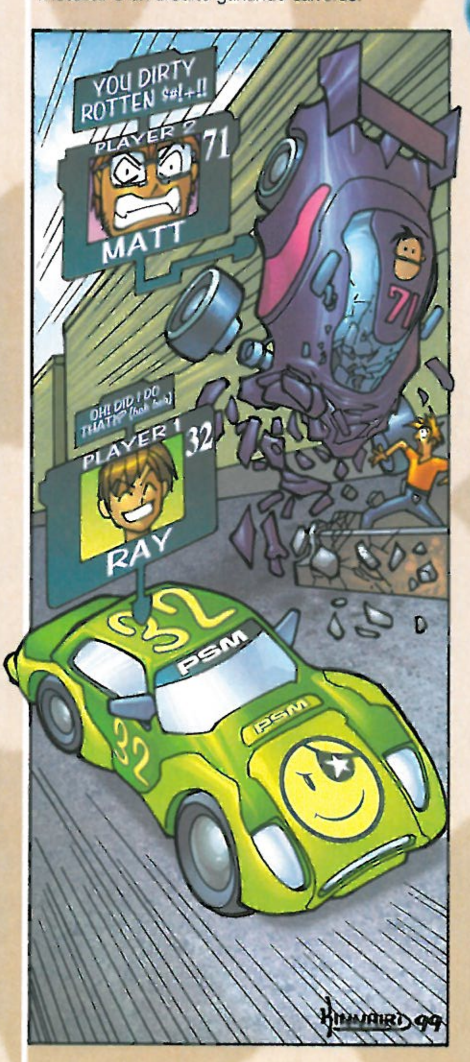
Gráficos: Al principio, la potencia gráfica de la PS2 se centrará fundamentalmente en conseguir unos escenarios y modelos de coches lo más detallados y realistas posibles, pero el futuro nos traerá mucho más. Podremos ver coches que se deforman con un alto grado de realismo al sufrir accidentes, con abolladuras y arañazos que se generan sobre la marcha. También veremos calles abarrotadas y muy detalladas que harán que Driver parezca un simple paseíllo por el campo.

Control: Los botones analógicos del mando DualShock2 tendrán un efecto inmediato en los juegos de carreras. Seremos capaces de controlar la velocidad de aceleración y frenado de nuestro vehículo dependiendo de la presión que hagamos al pulsar los botones. Cuando pensamos en el increíble control que esta posibilidad nos proporcionará al tomar las curvas, no podemos evitar pensar que ésta podría ser la característica más novedosa y revolucionaria que este género haya visto.

Juego Online: Aquí es donde los juegos de carreras se pondrán realmente emocionantes gracias a la PlayStation2. Ya hemos tenido oportunidad de competir contra cientos de oponentes controlados por la máquina, pero cuando Sony lance su red de banda ancha, podremos competir contra oponentes reales. Imagináos poder correr con alguien que está en Japón que pretende ganarnos nuestro Ferrari, o unirnos a una liga virtual en la que se compite por premios reales.

Almacenamiento: Con la Tarjeta de Memoria de 8 MB de la PS2 y las posibilidades que ofrece la conexión con otros discos duros extras, los juegos de carreras podrían cambiar para siempre. Por ejemplo, podríamos construirnos un garaje lleno de estupendos coches, personalizarlos y guardarlos en nuestro disco duro. También podríamos construir nuestras propias ciudades y circuitos de carreras, y hacer que millones de jugadores de todo el mundo los prueben.

Comercio Electrónico: La posibilidad de comprar nuevos artículos online a través de la red de banda ancha de Sony podría dar un cierto toque extra a los juegos de carreras. Por ejemplo, podríamos comprar mejoras para nuestro coche que nos permitieran ser perfectamente competitivos. Además, ciertos fabricantes, como Toyota, Ford o BMW, podrían contratar a gente que diseñara nuevos vehículos que pudiéramos adquirir y bajarnos a nuestra máquina para incorporarlos a nuestro juego. También podríamos ganar premios reales en metálico o en crédito ganando carreras.



Inteligencia Artificial: Con el Emotion Engine para dar potencia a los oponentes controlados por la máquina, puede que ni siquiera necesitemos jugar contra oponentes reales. Cada corredor controlado por el ordenador podría estar dotado de una personalidad única y diferente. Podrían ser agresivos o incluso mezquinos, y guardarnos cierto rencor de una carrera a otra.

Física: Cuanto mayor sea el realismo con que puedan recrearse las leyes físicas, más realista será nuestra sensación y la experiencia de juego. Cuando los desarrolladores logren desatar todo el potencial de la PS2, entonces nos daremos cuenta de lo que se siente al tomar una curva cerrada a 250 km/h, dejarnos la pintura en una esquina o terminar una carrera con la dirección en mal estado.

Reconocimiento de Voz: Imaginad juegos en los que podemos hablar con nuestros compañeros de equipo, que están controlados por el ordenador. Órdenes simples del estilo de "bloquea al coche 32", "cubre mi derecha" o "retrasa al grupo hasta que os alcance" podrían llegar a jugar un papel fundamental en el desarrollo del juego. Además, podemos usar los auriculares y el micrófono para mantenernos en contacto con el jefe de mecánicos en los boxes.

Nuestro Ejemplo: **Imaginad que podemos ponernos al volante de un Toyota Celica perfectamente renderizado que le hemos comprado a un tipo que dirige un garaje virtual en la red de banda ancha, y ponemos a punto el motor para la carrera final de la liga mundial de carreras callejeras.**
Nada más empezar, logramos ponernos por delante de ese japonés que nos lleva unos puntos de ventaja. Para frenar a este tipo, nos deslizamos hacia el autobús urbano controlado por la máquina que hay a nuestro lado, obligando a nuestro oponente a dar un brusco giro tras el que se estrellará contra una farola. La farola entonces caerá, bloqueando el camino del coche que viene tras nosotros. Eso no servirá más que para hacerle perder un par de segundos, puede que incluso menos, pero es lo suficiente para que nos pongamos en cabeza y ganemos el campeonato mientras el mundo nos observa.

DEPORTES

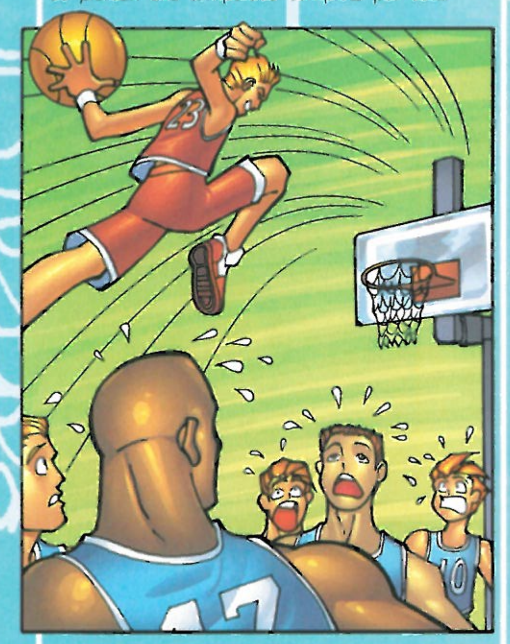
Sega ha subido el listón con sus títulos deportivos para Dreamcast, de modo que más les vale a Electronic Arts y Sony hacerse una idea bastante clara de lo que tienen que superar. Ambos distribuidores están creando nuevos juegos deportivos, que pretenden tener preparados para el lanzamiento americano de la PS2, y podemos estar seguros de que tendrán preparadas cosas nuevas que jamás habríamos siquiera imaginado. Sin embargo, como en las demás categorías, todavía pasarán unos cuantos años antes de que veamos todo el potencial de la PlayStation2 bien aprovechado en un juego deportivo.

Gráficos: Esta será la mejora más significativa. Los jugadores tendrán un aspecto casi idéntico a sus contrapartidas reales, los estadios lograrán alcanzar un nivel de detalle increíble, con gran cantidad de aficionados de aspecto realista, y puede que incluso veamos a las cheerleaders en las bandas. Disponer de modelos de jugadores más claros también supondrá otras ventajas, como poder ver agujeros en la defensa contraria en un partido de fútbol, o un carril abierto en un partido de baloncesto. También podremos detectar las sutiles señales que nos hagan nuestros compañeros de equipo, como un simple asentimiento con la cabeza para que nos preparemos para un alley-oop o la señal que te indica que se va a desmarcar del defensa contrario.

Control: Los botones analógicos tendrán un efecto fundamental en los juegos deportivos. Por ejemplo, en fútbol podemos controlar la fuerza con la que damos un pase, o lo dura que va a ser la entrada de nuestro defensa al delantero contrario, o incluso a que distancia nos adelantamos el balón al hacernos un autopase. Los desarrolladores podrán sacar todo el provecho posible de las características del DualShock2 ahora que se convertirá en el mando de juego estándar. Por ejemplo, en los juegos que usen un palo, bate o similar (golf, hockey, béisbol) se podrá usar el stick analógico para controlar ese elemento. Por si fuera poco, los juegos podrán aprovechar la vibración como parte integral del desarrollo del juego, de modo que, por ejemplo, una leve vibración al hacer correr a nuestro delantero podría indicar que ya está algo cansado, o incluso podríamos enviar mensajes secretos por medio de las vibraciones a nuestro compañero de equipo durante un partido de dos contra dos.

Juego Online: Los juegos deportivos cambiarán para siempre si son capaces de sacar todo el partido posible a la red de banda ancha de Sony. Imaginad las posibilidades: organizar una liga de fútbol virtual, partidos virtuales como los que jugábamos de pequeños, en los que los dos capitanes iban eligiendo a sus jugadores uno a uno, o incluso grandes eventos deportivos de PS2 en vivo, a los que incluso se podría asistir como simple espectador (no tendríamos más que comprar una e-entrada, y sentarnos en las gradas). Por último, todas y cada una de las personas presentes en el terreno de juego, incluyendo a los árbitros, asistentes, suplentes, o incluso entrenadores y animadoras, podrían estar controlados por gente real desde cualquier parte del mundo.

Almacenamiento: La gran capacidad de la Tarjeta de Memoria o disco duro de la PS2 nos permitiría descargar todo tipo de información referente al juego de la propia red de banda ancha. Por ejemplo, podríamos bajarnos escenarios semanales realizados por el propio desarrollador del juego que nos pondrían en situaciones cruciales que tuvieron lugar en la última jornada real de liga. ¿Lograríamos tener éxito donde los jugadores y entrenadores reales fracasaron? Y, por supuesto, las alineaciones y plantillas podrían mantenerse siempre actualizadas, incluyendo lesiones, cesiones, sanciones, etc. en lugar de tener que hacerlo de año en año, y sólo parcialmente (ningún juego de fútbol refleja que, por ejemplo, Guardiola, o Kiko se pierdan una temporada completa por estar lesionados, aparecerían simplemente en plantilla, aunque puede que no como titulares; ahora eso podría hacerse de forma más realista).



Comercio Electrónico: En vez de tener que aflojar la mosca para hacernos con un juego nuevo cada temporada, los desarrolladores podrían simplemente vender mejoras y actualizaciones de plantilla a bajo precio. Además, las ligas deportivas virtuales podrían cobrar una pequeña cuota de admisión que iría para el equipo ganador. Es más, si la gente fuera suficientemente ambiciosa, podríamos ver ligas que concedieran a sus campeones sustanciosos premios en metálico.

Inteligencia Artificial: Supondrá un GRAN salto para los juegos deportivos, porque supondrá más y más realismo. Deberíamos ver cambios importantes en la forma de jugar de los jugadores y de entrenar de los entrenadores. Por ejemplo, cuando juguemos contra un equipo italiano, podemos esperar un comportamiento completamente distinto a cuando juguemos contra uno inglés. Si estamos en la NBA y nos toca jugar contra Dennis Rodman, podemos tratar de buscarle las cosquillas para conseguir que se mosquee y le acaben pitando una técnica por mal comportamiento, incluso puede que se ponga a discutir con los árbitros. Una buena IA es la clave para alcanzar un alto grado de realismo.

Física: No hay nada que arruine tan fácilmente un juego de deportes como una física pobre, y nada puede hacer un juego más realista que una física bien lograda. La PlayStation2 tiene el potencial para conseguir que la física de los deportes esté bien retratada. Por ejemplo, podremos ver entradas que no sean simples rutinas animadas pregeneradas, sino que sean el resultado de auténticas interacciones físicas en tiempo real entre los jugadores, o, más concretamente, entre el plantillazo del defensa, capaz de clavar todos sus tacos en el gemelo del delantero (o en la rodilla, o en el muslo, etc, etc, con sus consiguientes lesiones y tarjetas, rojas o amarillas según la gravedad de la entrada).

Nuestro Ejemplo: En septiembre, esperamos a que dos capitanes escojan a sus jugadores para un partido. Como lateral izquierdo, logramos marcar un gol y cortar un par de jugadas contrarias peligrosas, de forma que nuestro equipo gana con facilidad y decidimos apuntarnos a una liga virtual. Ha llegado el final de la temporada y nos jugamos el título en el último partido.
Falta poco para el final y el marcador no se ha movido, pero un empate no sirve. El equipo contrario decide cerrarse atr;as y jugar al contragolpe, al fin y al cabo, el resultado actual les basta. Nuestros centrocampistas se lanzan al ataque con los delanteros pero su avance es cortado por los contrarios, que al ver a nuestro equipo adelantado, inician el contragolpe. Logramos interceptar un pase y vemos nuestra oportunidad: un hueco que ninguno de los nuestros puede aprovechar. No pasa nada, burlamos al primer defensa, una pulsación acompañada de un movimiento del stick sirve para hacerle un túnel. Otro toque un poco más fuerte a otro de los botones acompañado de un movimiento circular del stick sirve para hacerle un sombrero al siguiente defensa. Ya sólo nos queda el portero, que se pone nervioso y sale a nuestro encuentro¿ es lo que nos faltaba: con una buena pulsación de otro de los botones le hacemos una vaselina y el balón acaba en el fondo de la red.

Reconocimiento de voz: Usando los auriculares y el micrófono, podremos indicar a nuestros jugadores lo que tienen que hacer mediante órdenes orales. Por ejemplo, si estuviésemos jugando de base en un partido de baloncesto, podríamos organizar el juego del resto de nuestro equipo con instrucciones orales, o en un partido de fútbol, indicar a un compañero que estás libre de marca, o similar. ¿No sería alucinante?

ROL

Puede que penséis que los únicos cambios que vais a ver en los juegos de rol sean unos gráficos mejores. Después de todo, pocos juegos tienen un aspecto tan espectacular como una aventura de rol de alto presupuesto. Sin embargo, a la hora de la verdad, veremos mucho más que unos simples retoques cosméticos cuando el género logre afianzarse tras el salto a la PlayStation2.

Gráficos: Desde el primer momento, podremos ver la gran potencia gráfica de la PS2, con personajes hechos con cantidades ingentes de polígonos y escenarios que quitarán el hipo. Sin embargo, los mayores avances en gráficos se harán notar en los pequeños detalles. Por ejemplo, los desarrolladores podrán contar momentos claves de la historia enteramente por medio de expresiones faciales. Además, no siempre nos tendrán que sacar del entorno de juego para poder ver una secuencia de vídeo, porque el juego tal cual es ya tendrá un aspecto igualmente bueno. Esto permitirá a los desarrolladores incluir más escenas de historia, ya que no tendrán que generar todas ellas como carísimos vídeos.

Control: Square ya ha comentado una forma en que el nuevo mando analógico podrá mejorar los juegos de rol. Imaginad que nos han preguntado si nos interesa emprender una misión. Si respondemos "sí" con una ligero toque del botón, nuestra respuesta se tomaría como algo indecisa, mientras que si respondemos con una pulsación firme, nuestra respuesta sería un contundente "¡SÍ!", que no deja duda alguna de cómo nos sentimos.

Juego Online: Aunque los tradicionales juegos de rol movidos por la historia que narran no desaparecerán, llegaremos a ver muchos juegos exclusivos de red en la PS2. Gracias a la red de banda ancha, podríamos vernos inmersos en una tierra desconocida con un grupo de aventureros de todas partes del mundo. Si eso no os parece suficiente, ¿qué os parecería meteros en una épica aventura al más puro estilo Square, ayudados por unos cuantos amigos?

Almacenamiento: La Tarjeta de Memoria y disco duro de la PS2 nos permitiría almacenar enormes cantidades de información sobre nuestro mundo de rol. Por ejemplo, podríamos tener inmensos mundos vivientes que cambian dependiendo de lo que hagamos. Si ayudas a un grupo de rebeldes a alzarse y derrocar a un malvado rey, podríamos regresar a ese reino más adelante en nuestra partida y la gente nos trataría con respeto o asco, según nuestros actos. La capacidad de almacenamiento será tan grande, que podríamos grabar nuestro nombre en un árbol y hacer que permaneciera allí para siempre.



Comercio Electrónico: En primer lugar, podremos comprar y vender objetos mágicos. Por ejemplo, podríamos ir a una tienda del mundo de juego, dar nuestro número de tarjeta VISA y adquirir un arma mágica casi imposible de encontrar. En juegos de rol exclusivos de red, podríamos potenciar personajes para venderlos o comprar objetos especiales a otros compañeros de juego. Los objetos y personajes de juegos de rol en red para PC ya están bastante solicitados en e-bay, un sitio de subastas en Internet.

Inteligencia Artificial: Puesto que la mayoría de los juegos de rol siguen un guión bastante claro, la inteligencia artificial no parecería tan importante, pero la PlayStation2 podría cambiar todo eso con la introducción de su IA avanzada. Pongamos por ejemplo que un desarrollador podría poblar todo un pueblo con tantos personajes que haría que pareciera la Gran Vía en hora punta. La PS2 podría asignar entonces a cada uno de los personajes de la ciudad tareas diarias aleatorias, de modo que irían ocupándose de sus asuntos hasta que hablaras con ellos.

Física: Las leyes físicas reales podrían suponer una gran diferencia en lo que se refiere al desarrollo de la historia. Imaginad cuánta emoción se puede añadir a una escena con efectos como la nieve, hojas flotando en el viento, u olas del mar rompiendo a nuestros pies. La aplicación realista de las leyes físicas también supondría que los combates pudieran tener lugar literalmente en cualquier lugar del mundo, de modo que, si empezamos un combate cerca de un río junto a una gran roca, podrías usar ese entorno a tu favor para tratar de lograr una ventaja estratégica en la batalla.

Reconocimiento de voz: Por medio del micrófono y los auriculares, llegará un momento en que podremos hablar con los personajes del juego y ellos serán capaces de respondernos. Al principio, esto supondrá simplemente un menú de órdenes preseleccionadas, pero esta posibilidad se irá ampliando a medida que vaya pasando el tiempo. Esta tecnología hará que los juegos de rol resulten mucho más absorbentes, incluso en tareas simples como las conversaciones.

Nuestro Ejemplo: Ya hemos acabado con el jefe final y el juego debería haber terminado. El último miembro superviviente de nuestro grupo, la chica de la que nos hemos enamorado, corre hacia nosotros para celebrar el hecho de que hemos salvado el mundo. De improviso, desde la izquierda, se percibe un temblor y nuestro mando DualShock2 casi se nos escapa vibrando de las manos. Pulsamos con fuerza nuestro botón de comunicación y gritamos a nuestra compañera para que corra. Volvemos nuestra cabeza justo a tiempo de ver a más de doscientas personas corriendo hacia nosotros presas del pánico. Tras ellas se alza una gigantesca criatura diez veces más grande que la que acabamos de matar. Preparándonos para el enfrentamiento, sacamos nuestro arco mágico, que compramos en una tienda de la red de banda ancha. Disparamos tres veces antes de darnos cuenta de que es demasiado rápido. Pero algo le distrae y el monstruo se olvida de nosotros durante un instante. Por suerte, es todo lo que necesitamos para acabar con la criatura con una simple Bola de Fuego lanzada directamente a su sien.

Cuando la criatura cae, buscamos frenéticamente a nuestra amada, y una fría lluvia comienza a caer, hasta que al fin encontramos el cuerpo de nuestra compañera. El juego no termina con un vídeo, tan sólo termina con nosotros en pie junto al cuerpo del personaje que aprendimos a querer, con los gráficos mostrando claramente la emoción del momento. Si pensábais que la escena de Aeris de FFVII era triste...

LUCHA

Los juegos de lucha no es que hayan experimentado precisamente una gran evolución desde el lanzamiento de la PlayStation original. Sí, de acuerdo, algunos han pasado al 3D y Capcom ha logrado dar unos cuantos giros novedosos a sus clásicos títulos 2D, pero, desde el momento en que llegue la PlayStation2, será cuando empecemos a ver cambios significativos.

Gráficos: Es obvio que los personajes tendrán mejor aspecto que nunca y los entornos mejorarán. La PlayStation2 podrá generar y manejar un buen número de luchadores al mismo tiempo, lo que podría cambiar los juegos de lucha permanentemente. Imaginad tremendas peleas de 64 luchadores o, si lo preferís, simples enfrentamientos entre dos jugadores en los que cada uno de ellos se mueve y tiene exactamente el aspecto que tendría en la vida real. También podríamos luchar en enormes entornos llenos de vida. Imaginad, por ejemplo, un duelo en medio de un centro comercial lleno de gente, sobre el techo de un camión en pleno tráfico, o, incluso modalidades especiales en las que, junto con un amigo, tenemos que frenar a una horda de esos típicamente torpes 'ninjas de negro'. Tekken Tag tiene buen aspecto, pero no está siquiera arañando la superficie de lo que veremos hacer con los juegos de lucha en la PS2.

Control: Muchos aficionados a la lucha se echarán a templar sólo de pensarlo (recordad, sin embargo, que el mando de la PS2 admite tanto el control analógico como el digital de los botones), pero el DualShock2 permitirá a los jugadores decidir la fuerza y el estilo de su ataque controlando simplemente la presión ejercida sobre los botones. En el pasado, los movimientos especiales consistían en combinaciones de botones, pero con la PS2 podría hacerse que los ataques especiales fueran el resultado de presiones de botón cuidadosamente realizadas, con toda la práctica que esas combinaciones necesitarían. Este tipo de control podría revolucionar el movimiento 3D en los juegos de lucha.

Juego Online: Una vez encontrada la forma de derrotar a todos los personajes controlados por el ordenador, la mejor forma de divertirse con un juego de lucha es enfrentarse a oponentes reales. La red de banda ancha permitiría a los jugadores conectarse en cualquier momento para luchar con gente real y apuntarse a grandes torneos.

Almacenamiento: La gran capacidad de almacenamiento de la PlayStation2 permitiría a los jugadores crear y guardar a sus propios luchadores. Si dispusiéramos de una cámara digital, podríamos sacarnos una foto, descargarla a nuestro juego y pegarla en nuestro personaje. Podríamos incluso crear nuestros propios movimientos y estilos de lucha personalizados, para guardarlos en una Tarjeta de Memoria de 8 MB y llevarlos a casa de un amigo (o ponerlos en la red).

Comercio Electrónico: Si una compañía creara un juego de lucha que permitiera a los jugadores crear y dominar sus propios estilos de lucha, podríamos usar el comercio en la red para adquirir nuevos movimientos, armas y poderes. Si fuéramos lo suficientemente buenos con un estilo de lucha de creación propia, quizá pudiéramos incluso montar nuestro propio dojo online y entrenar a otros jugadores de todo el mundo, por una módica suma, por supuesto.

Inteligencia Artificial: La PlayStation2 tiene potencia más que suficiente para dar a cada personaje una IA realista y capaz de adaptarse. Supondría mucho trabajo, pero podríamos ver a personajes que resulten tan duros e impredecibles como los oponentes reales.

Física: Ya que la PlayStation2 es lo suficientemente potente para generar entornos 3D reales y personajes gráficamente realistas, la física se convertirá en un factor de gran importancia en los juegos de lucha de esta consola. Podríamos usar cualquier objeto del entorno para pelear con él, podríamos provocar destrozos en la zona de lucha, o podríamos tener que pelear en enormes escenarios de varios niveles. Y no olvidemos cómo la física afectará a la lucha cuerpo a cuerpo en sí, al elegir nuestra postura, o repartir el peso para conseguir el momento adecuado.

Reconocimiento de voz: Los juegos de lucha son perfectos para las fanfarronadas. Dedicarte a picar a un oponente online soltándole todo tipo de puyas, acabará por mosquearle y hacer que se precipite y cometa algún error. Podremos hacer igual que en los combates de lucha libre y dedicarnos a calentar el ambiente antes del combate, y cosas por el estilo.

Nuestro Ejemplo: La sangre corre lentamente, cayendo por una representación perfecta de nuestro rostro. No nos molestamos en tocarla, así demostramos a nuestro oponente lo duros que somos. Él se limita a sonreír, avanzando hacia nosotros, momento que aprovechamos para asumir la posición del Cisne Mortal que nos costó dos meses dominar en un remoto dojo virtual de la red.

No nos respeta demasiado porque es el campeón de la liga de lucha norteamericana, y nosotros no somos nadie. Pero parece no tener en cuenta que los dos hemos tenido que pasar por encima de otros 62 competidores para llegar a este punto, y ahora sólo quedamos nosotros.

Buscamos detrás de nosotros y encontramos la pata de una mesa que acabó destrozada en una pelea anterior. Nuestro enemigo se ríe, se lo tiene muy creído. Coge una silla, la rompe en pedazos y recoge los dos palos más grandes para usarlos como armas. Corremos hasta la parte de arriba de unas escaleras cercanas y nos sigue. Falta un pelo para que nos alcance con un golpe letal.

Cuando llegamos arriba, nos tiene arrinconados. Sus dos armas se traban con las nuestras y hace que todas ellas acaben en el suelo. Acaba de cometer el error que estábamos esperando.

Tras esquivar tres de sus mejores golpes, amagamos a la izquierda con un ligero toque del botón de puñetazo, y después le damos un buen golpe en el cuerpo con una pulsación media. En el instante que le lleva recuperarse, asestamos el golpe definitivo. Una firme pulsación del botón de patada que le envía volando sobre la barandilla. La victoria ya es nuestra, y escuchamos los aplausos de la audiencia online que nos ha estado viendo desde todas partes del mundo. Ahora nos toca recoger nuestro premio... y nuestro cheque.

ACCIÓN / AVENTURA

De todos los géneros de los que hemos hablado hasta el momento, el de Acción y Aventura es el que ofrece unas mayores posibilidades en la nueva plataforma. No tenemos más que recordar los grandes avances que han supuesto las sucesivas apariciones de títulos tan clásicos como Tomb Raider, Metal Gear Solid y la serie de Resident Evil, para darnos cuenta de cómo este tipo de juegos podría beneficiarse de la gran potencia de la PlayStation2 para dejarnos aún más alucinados.

Gráficos: Los desarrolladores ya han estrujado al máximo la capacidad gráfica de la PlayStation actual para crear los entornos de nuestros juegos de acción/aventura favoritos. Cuando puedan echar mano a las herramientas de la PS2, los mundos en que jugaremos nos resultarán absolutamente increíbles. Para empezar, podremos jugar en mundos 3D reales que tendrán mejor aspecto que los pregenerados de Resident Evil. También podemos esperar mundos mucho más amplios y complejos que nunca. Y además podremos ver mejores efectos especiales, enemigos más terroríficos y personajes de juego más realistas de lo que podríamos haber imaginado. Y Lara va a tener mejor aspecto que nunca con un millón de polígonos más encargándose de su cuerpo serrano.

Control: Los desarrolladores podrían crear una interminable cantidad de posibilidades de juego usando los controles analógicos, como puzzles en los que tengamos que manejar una caja frágil y delicada sin romperla, u otras pruebas en las que tengamos que usar la presión. Además, los movimientos o saltos sensibles a la presión nos serán de gran utilidad cuando tengamos que hacer que Lara salte o Solid Snake se mueva sigilosamente. También veremos más usos de ambos sticks analógicos. Fijaos en una de las cosas que están planeando los desarrolladores de Munch's Oddysee: cuando empecemos el juego, nuestro personaje estará en una silla de ruedas. Cada stick analógico servirá para controlar uno de sus brazos, y haremos que avance moviendo los sticks de forma que mantengan un cierto ritmo. También podría hacerse lo mismo si nos subimos a un bote y tenemos que remar.

Juego Online: Dos temas principales nos vienen a la mente cuando hablamos del juego en red: trabajo en equipo y construcción de misiones. Podríamos llamar a unos cuantos amigos y hacer que se unan a nosotros para completar una misión en red que nos acabamos de bajar. Entre todos podríamos asaltar una instalación de alta seguridad de un gobierno enemigo, algo que resultaría imposible de realizar si estuviéramos solos. Y lo que es aún mejor, si nuestra PS2 está conectada a Internet, podría ponerse en contacto con nosotros en cualquier parte. Sí eso significa llamadas telefónicas, al busca, o incluso mensajes de correo electrónico. Podríamos estar tranquilamente sentados en el trabajo y recibir un mensaje en nuestro teléfono móvil que pusiera simplemente: "Snake, ¡te necesitamos!"

Almacenamiento: Con los grandes dispositivos de almacenamiento de la PlayStation2, podríamos guardar gran cantidad de datos de la misión que hemos descargado de la red o creado nosotros mismos. Sí, con tanta memoria, incluso podríamos usar un editor de misiones para diseñar nuestros propios niveles y escenarios de juego.

Comercio Electrónico: Una vez hayamos creado la misión perfecta, podríamos venderla en la red, o, incluso, si somos lo suficientemente duros, podríamos alquilar nuestros servicios online como mercenarios. Imaginad lo que sería enfrentarse a la misión insuperable del juego con los servicios de unos cuantos veteranos experimentados sobre los que leímos en la versión online de "Metal Gear: Soldados de Fortuna". Otra buena posibilidad con el comercio electrónico sería la adquisición, a través de la red, de armas, mapas, o incluso adiestramiento que podría convertirnos en el tipo de aventurero al que otros podrían contratar como mercenario.

Inteligencia Artificial: Con toda la potencia extra de la PS2, por fin empezaremos a observar comportamientos realistas en nuestros enemigos. Ahora mismo, no es que cueste mucho superarlos, pero ¿cómo sería si nos pudieran oír antes de que nos vieran, nos pudieran tender trampas, o emboscarnos cuando menos lo esperemos? Los desarrolladores podrán crear enormes mundos poblados por malosos que se ocupan de sus propios asuntos y reaccionan a lo que hacemos según la situación.

Física: En un juego como Tomb Raider, un desarrollador podría crear puzzles basados en la física real. Por ejemplo, podríamos recrear la clásica secuencia inicial de En Busca del Arca Perdida, en la que Indy reemplaza un pequeño ídolo dorado por una bolsa llena de arena. Si no somos capaces de adivinar el peso exacto, ya podemos empezar a correr.

Reconocimiento de voz: Usando el micrófono y los auriculares, podríamos recibir información constante sobre el estado de la misión de nuestros contactos de la base. También podríamos hablar con los personajes del juego e incluso conversar con nuestros colegas durante las partidas multijugador. Pero teniendo siempre mucho cuidado pues, si hablamos demasiado alto, los guardias podrían oírnos.

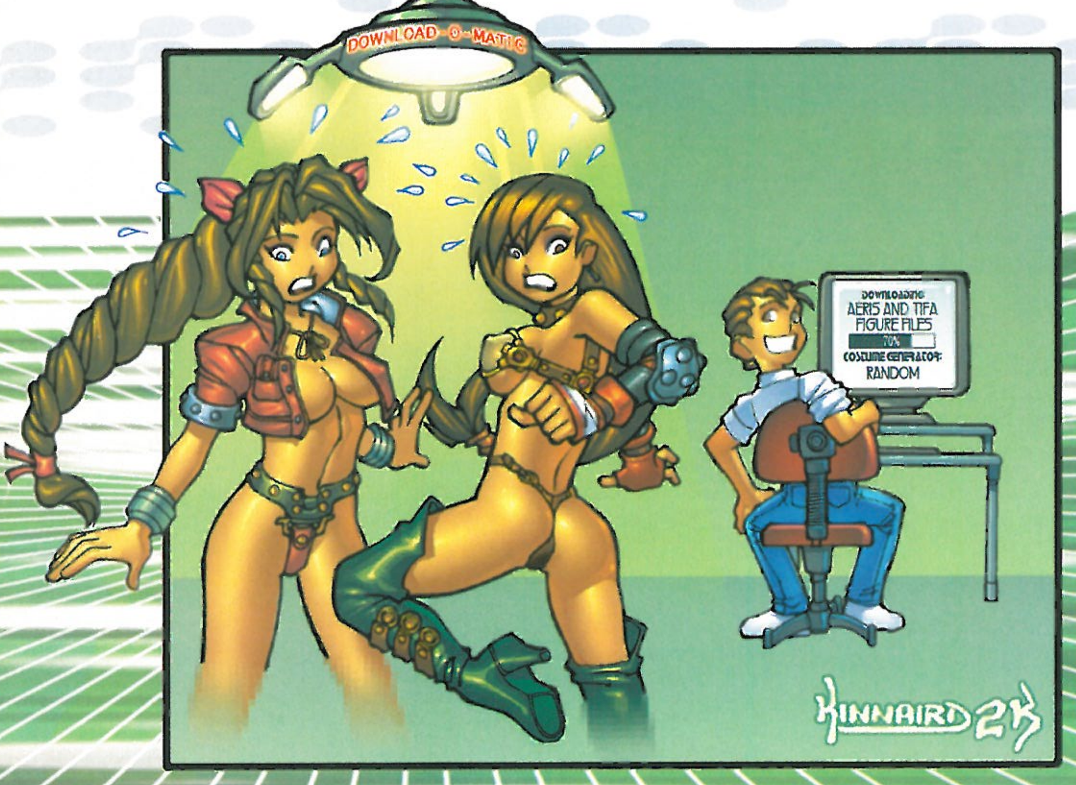
Nuestro Ejemplo: Ya hemos abierto este reportaje con un ejemplo bastante bueno de lo que podríamos esperar de este género, pero, ya puestos, como aquí en PSM siempre estamos dispuestos a daros más, ahí va otra situación distinta:
Lara está perdida. Siendo como es una famosa aventurera, jamás lo admitiría, pero, bueno, les pasa a los mejores. Pero no hay problema, ya que puede usar su PDA personal del juego para conectarse a Internet y bajarse los mapas que otros exploradores online han dibujado. Los mejores mapas cuestan unos cuantos euros más, pero no pasa nada, porque nunca sale de casa sin su tarjeta. Un rápida transacción electrónica más tarde, y Lara ya está de vuelta al tajo.
El río está lleno de caimanes, pero también es el camino más rápido al tesoro, y necesita recuperar algo de tiempo si pretende llegar antes que otros aventureros online que andan por allí. El lanza-arpones que compró en la red la semana pasada le va a venir de perlas y, en menos que se tarda en decirlo,, llega al otro lado. Por desgracia para Lara, el río desemboca en una gélida caverna, que empieza a causar estragos en su empapado (y semi-transparente) top (mejor no nos metemos en el tipo de... ejem, "física" que entra en juego aquí).
No hace falta decir que, al final, Lara coge el tesoro y gana una buena pasta en la competición online de esta semana. Un nuevo escenario se descarga en el disco duro de la PS2, y su nombre se publica para que todo el mundo pueda verlo.

Puntos más destacados

Dualshock2

El Dualshock2 tiene un aspecto similar al del actual mando Dualshock, pero tiene una importante diferencia: botones analógicos. Estos botones pueden registrar no sólo las pulsaciones individuales de los botones, sino también la presión ejercida sobre ellos en el momento de realizar esa pulsación. Los botones analógicos serán estupendos en aquellos juegos en los que necesitemos un grado tan alto de control, como en los de carreras.
Otro buen ejemplo son los juegos deportivos, en los que la fuerza de la pulsación determina la fuerza con la que se da al balón, la velocidad con la que se corre, lo fuerte que se entra al contrario, etc. Casi lo mismo puede aplicarse a los juegos de lucha.
También tenemos otro ejemplo en otro de los próximos títulos de PS2, Munch's Oddysee, en el que podemos hacer que el protagonista se mueva despacio y sigilosamente, camine, corra, etc. con un solo botón, dependiendo de la fuerza con que lo pulsemos. Sin los botones analógicos, estas órdenes necesitarían combinaciones más complejas, y se desperdiciarían muchos botones.





Red de Banda Ancha

Sony está construyendo todo su futuro en torno a su red de banda ancha. La compañía pretende construir su propia red para jugadores, similar a Internet, pero mucho, mucho más rápida. Sony permitirá a los jugadores conectarse a la red de varias formas, incluyendo módems, DSL, y otras más, entre las que posiblemente figuren sistemas inalámbricos. Pero el juego en red no es más que la punta del iceberg. También podremos comprar contenido digital directamente a través de la red, para descargarla al disco duro de la PS2, desde juegos hasta música, películas y más. Desde el momento en que la PS2 disponga realmente de esta red, será cuando veamos desarrollarse el plan de nueva generación de Sony.

Conectividad



En el pasado, los puertos de la parte posterior de nuestra PlayStation nos resultaban bastante inútiles, pues a menudo estaban hechos para algún tipo de accesorio que se inventaban pero que, en la práctica, nunca se llegaba a materializar. Sin embargo, para la PlayStation2, las conexiones de la parte posterior prometen convertirla en la consola más versátil jamás creada. El sistema tendrá puertos que ya nos resultan familiares de la Play actual (dos puertos para los mandos, dos puertos para las Tarjetas de memoria, una salida AV y la toma de corriente), pero también tendrá unos cuantos conectores nuevos que nunca habíamos visto antes en una consola. Ahí va un resumen:

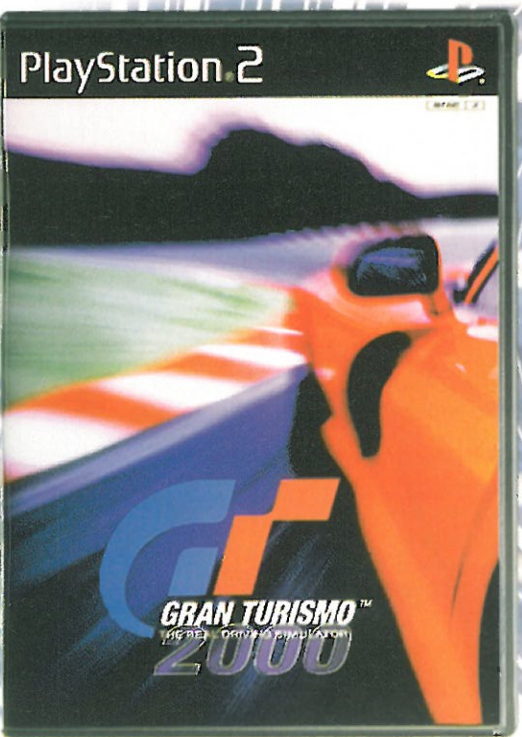
Puertos USB (2): Los USB (Universal Serial Bus) son muy populares en el mercado de los PCs y son muchos los productos que lo utilizan. Gracias a ellos podemos esperar ver productos como mandos, impresoras, e incluso discos duros que se conecten a nuestra PS2. De hecho, puede que incluso veamos algún tipo de versión del multi-tap actual, sólo que usando uno de estos puertos, y que nos permita jugar con tantos mandos como queramos.

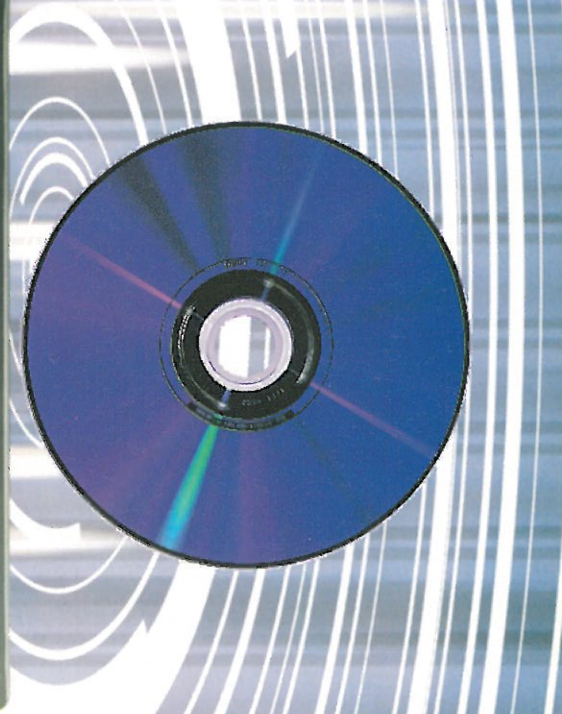
Conexión IEEE1394: El puerto IEEE1394 se conoce por dos nombres distintos: El de Sony se llama I.Link, y el de los usuarios de Mac se llama FireWire, aunque hay unas cuantas diferencias menores entre ambos. Este puerto de transferencia de datos tiene la ventaja de suministrar corriente a los aparatos a los que se conecta. Aunque esta conexión admite muchos de los mismos aparatos que el USB, podría servir para hacer nuestra PS2 aún más valiosa gracias a las posibilidades del Vídeo Digital. Podríamos convertir la PlayStation2 de nuestra casa en un estudio casero de vídeo, conectado a una cámara digital. También podríamos conectarla a prácticamente cualquier otra cosa que Sony fabrique.

Ranura de Tarjeta PCMCIA Tipo III: Esta ranura es como las que llevan los ordenadores portátiles para la conexión con distintos accesorios. Gracias a ella podremos conectar el módem, más altavoces, y, más adelante, la conexión prevista para la red de banda ancha que prepara Sony, y también los discos duros.

Formato DVD

La PlayStation2 no sólo servirá para los juegos, sino que también reproducirá películas en formato DVD. Podremos ver todas las películas que queramos en nuestra consola, siempre que pertenezca a nuestra franja. Además muchos juegos vendrán en formato DVD, que puede almacenar alrededor de siete veces más información de juego que un CD tradicional de PlayStation. Eso supondrá que esos enormes juegos de rol (ya sabemos todos cuáles son) no tendrán que venir en un montón de discos, además de dejar un montón de sitio para todo tipo de extras tipo película, como un 'making of', imágenes extra de arte y demos de otros juegos.





Almacenamiento de Alta Capacidad



La Tarjeta de Memoria de 8 MB de la PS2 es bastante similar en aspecto a la tarjeta original, pero es capaz de almacenar, como hemos dicho, 8 MB de información (lo que supone 64 veces más que la original), y la tasa de transferencia de información es 250 veces más rápida (lo que supone tiempos de carga y guardado casi instantáneos en la mayor parte de los juegos). Sin embargo, no podremos transferir partidas guardadas de las tarjetas antiguas a las nuevas, o viceversa, aunque sí usar las antiguas en la PS2.
También podremos conectar discos duros compatibles a uno de los puertos de nuestra PlayStation. De esta manera, tendremos una capacidad de memoria virtualmente ilimitada para nuestra PS2, lo que permitirá a los desarrolladores crear juegos de tipo PC que requieren gran cantidad de datos almacenados.

Reconocimiento de Voz



Aunque Sony no ha hecho todavía ningún tipo de anuncio oficial referente a este tema, sabemos que la compañía está trabajando en estos momentos en una nueva tecnología de reconocimiento de voz para la PS2. Lo más probable es que venga en forma de conjunto de auriculares con micrófono. Por medio de este sistema, podríamos jugar con los auriculares puestos y hablar a los personajes del juego, y también nos permitiría hablar con nuestros amigos online mientras jugamos en la red de banda ancha de Sony. Hay una increíble cantidad de potencial en este tema del reconocimiento de voz, y no cabe duda de que jugará un papel muy importante en el futuro desarrollo de los juegos, si logran que funcione bien.

INCUBADORA

Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE





1 o 2 jugadores | 1x | Distribuidor Electronic Arts | Desarrollador EA Sports | Fecha de salida Primavera | Tipo Carreras

Los intentos que se han hecho hasta el momento de capturar la emoción de la fórmula NASCAR en la PlayStation, han tendido a centrarse más bien en la producción de una simulación lo más realista posible de este deporte (la serie de NASCAR de Electronic Arts, cuya última entrega, NASCAR 2000, analizamos hace poco, es un buen ejemplo). Todo eso está muy bien para los aficionados más incondicionales, pero, para los menos entusiastas, hay un cierto límite a la diversión que se puede sacar de eso de correr en círculos durante kilómetros y kilómetros. Al fin y al cabo, la sensación de velocidad en las competiciones reales puede ser impresionante, pero en la consola llega un punto en que resulta muy difícil apreciarla realmente. ¿Cuántos son capaces de distinguir, sin mirar el cuentakilómetros, claro, si están corriendo a 250 o a 350 km/h mirando simplemente la pantalla de su televisor? Pues sinceramente no creemos que haya tantos jugadores que puedan presumir de algo así. Esa es realmente la gran limitación de esta fórmula de competición. Una vez nos colocamos en cabeza y dejamos atrás a los demás corredores, la emoción tiende a acabarse, sobre todo cuando vemos que nos quedan aún tropecientas vueltas en las que apenas tenemos nada que hacer además de colocar el stick de forma que tomemos bien las curvas. Pues bien, parece que nos podemos ir preparando para encontramos con un enfoque bastante original del tema NASCAR. ¿Qué os parecería poder pilotar estas impresionantes máquinas de carreras fuera de los óvalos normales de com-

NASCAR RUMBLE

Ya no se trata sólo de girar a la izquierda



▼ ¿Podéis creeros que éste es de verdad un punto de vista en el que podemos jugar?

▲ Parece que podremos sentir la velocidad de los vehículos en la vista en primera persona.

▼ La competición será igualmente dura en la modalidad para dos jugadores con pantalla dividida.



NASCAR CON ESTEROIDES

Podremos elegir la frecuencia con la que aparecerán en nuestro camino todos los power-ups que podemos recoger para convertir nuestro vehículo en una auténtica máquina de competición capaz de barrer el suelo con sus competidores, con niveles que van desde no poner ninguno hasta otros más abundantes, con los que nos hartaremos de coger cosas.



Super-camión, super-tracción y giros super-cerrados. ¡Aaah! ¡Esto es vida!



Usa la nitro y todos tus caballos se pondrán a galope tendido.



Podréis llegar a creer que los coches pueden volar. Tanta potencia y al fin vamos a poder aprovecharla.

INTERVENCION DIVINA

Los fenómenos naturales de todo tipo que pueden provocar nuestros oponentes, pueden fastidiar por completo nuestro estupendo promedio de carrera.



Un tornado se acerca por retaguardia, menos mal que podemos verlo en nuestro espejo retrovisor; claro que, muchas veces, eso tampoco nos será de gran ayuda.



Así que esto es lo que quería decir la chica del tiempo con eso de "precipitaciones aisladas".



Si esperamos poder superar uno de esos temibles ataques congelantes, más nos vale que nos encontremos en una recta, y, a ser posible, que sea larga.



Lo Moderno contra lo Clásico en una carrera de competición entre dos coches.

Tendremos que pasar sobre esos power-ups (en el jugador de abajo) para recogerlos y obtener todo tipo de interesantes mejoras.

La competición no se relaja sólo porque logres tomar un atajo. ¡Pisa a fondo!

petición? ¿Y si pudiéramos eliminar a nuestros competidores con armas, en vez de limitarnos a sacarlos de la pista? ¿Y si pudiéramos girar a la derecha además de a la izquierda? ¿Y si de verdad pudiéramos divertirnos con NASCAR? Aquí es donde entra en acción, y parece que nunca mejor dicho, NASCAR Rumble. Imaginaos poder encontraros los potentes vehículos propios de la fórmula NASCAR en grandes cantidades en un juego de carreras del estilo de San Francisco Rush, con grandes saltos por los aires y todo tipo de atajos por 18 emocionantes circuitos. A eso tenemos que añadir todo tipo de accesorios que podemos recoger y combinar para hacer más potente nuestro coche (para que podamos, por ejemplo, tener super-tracción a la vez que somos invencibles) y una "divertida" voz en off. Y lo mezclamos con 33 Coches de la Copa Winston, siete camionetas y siete leyendas de NASCAR, con otros siete vehículos y tres circuitos ocultos que habrá que ganarse. Sin olvidar, además, que la mayoría de estos pedazo de monstruos de coches estarán tratando de reducirnos a chatarra con todo tipo de originales e imaginativos ataques (¿a nadie le apetece un ataque congelante?). El resultado final será NASCAR Rumble, que podría ser el juego que lograra llevar este estilo de carreras más allá de su audiencia tradicional, accediendo a un nuevo público, entre los que nos encontraremos nosotros, por supuesto. Tendremos que esperar un poco más, pero parece que dentro de poco podremos comprobar si sus desarrolladores cumplen con lo que prometen, y nosotros nos encargaremos de contároslo en estas mismas páginas (bueno, en estas no, claro, en las de otro número, pero ya nos entendemos).

1 jugador | 3x | Distribuidor Netac | Desarrollador ASCII | Fecha de salida Mayo | Tipo Acción/Aventura

GALERIANS

¿Quién necesita armas pudiendo usar la cabeza?

Os habéis preguntado alguna vez cómo sería tener que sobrevivir en una aventura tan peligrosa como pudiera ser un Resident Evil sin los beneficios que supone contar con un buen arsenal que incluye elementos tan importantes como la escopeta o el lanzallamas? Pues si es así, esta es vuestra ocasión de comprobarlo, gracias a esta aventura de acción en 3D de impresionante aspecto, ya que nos coloca exactamente en esa situación. Como Rion, un humano producto de laboratorio, no nos está permitido el uso de las armas convencionales, pero contamos con un arma secreta de la que pocos saben: ¡Nuestra cabeza! Como resultado de los experimentos realizados con nosotros, poseemos la capacidad de lanzar ataques psíquicos con todo tipo de resultados, desde reducir a nuestros enemigos a bolas de fuego a hacer que sus cabezas exploten cuando nos acerquemos a ellos. No está nada mal ¿no? Tendremos que tomar unos medicamentos de

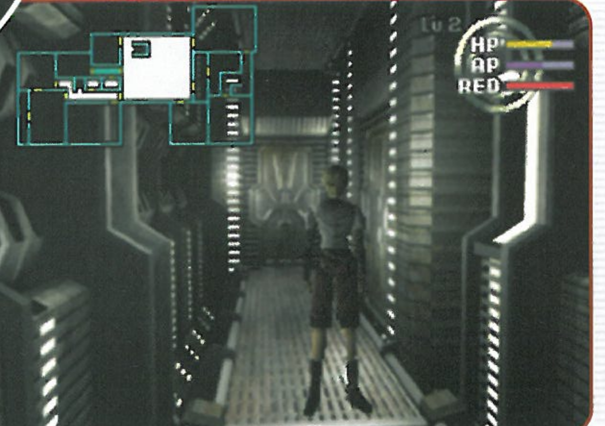


▲ Aquí vemos a Rion descargando uno de sus poderosos ataques psíquicos.

◄ Los detallados fondos tienen un 'look' bastante futurista e industrial.



► En el futuro, el cuero ceñido seguirá estando de moda. Con modelitos así, nosotros tampoco nos vamos a quejar.



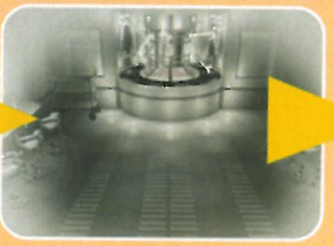
► El mapa en pantalla nos resultará muy útil si nos vemos metidos en un laberinto.

Un vistazo rápido

La opción de 'visión interior' es una auténtica genialidad y supone que nunca nos quedaremos completamente bloqueados por culpa de un puzzle: gracias a esa especie de 'tercer ojo' o percepción especial, Rion podrá ver hacia dónde debe dirigirse a continuación.



▲ Si nos encontramos con una puerta cerrada, podemos usar la percepción de Rion para conseguir una pista.



▲ La visión interior de Rion le indica qué lugar es el que tiene que buscar.



▲ Y aquí estamos. Una búsqueda rápida debería bastar para encontrar el objeto que necesitamos.



▲ ¡Voilá! Ya tenemos la llave. Lo fáciles que son las cosas cuando tenemos poderes psíquicos.

diferentes colores que potencian estos ataques psíquicos, con el inconveniente de que también producen ciertos efectos secundarios negativos, que pueden dejar nuestra mente hecha un asquito. Para controlar este problema contamos con un indicador AP. Si este indicador llega hasta el final, el personaje se volverá majara y psicótico y tendrá que conseguir algo llamado Delmetor para recuperarse. Si no lo consigue, sus poderes psíquicos se desbordarán, o sea, perderá el control sobre ellos, y matará a todos los que se encuentren cerca de él. Eso no es que sea precisamente un gran problema si estamos rodeados de enemigos, pero podría poner en grave peligro nuestra vida social. Otra interesante novedad es la incorporación



▲ No deberían hacer enfadar mucho a nuestro protagonista, si sus poderes se desbocan, no les conviene estar cerca.



▲ Esta es una moza con mucha "pechonalidad", corres el peligro de no acabarte el juego si te quedas mirando todo el rato. No nos negaréis que el juego tiene bastantes atractivos.



▶ Los decorados futuristas del juego son de lo más espectaculares, y los efectos de iluminación también están muy conseguidos.

◄ ¡Vaya careto! Algunos deberían olvidarse de las juergas si al día siguiente tienen que madrugar.

de una especie de "visión psíquica" que Rion puede usar para ver mentalmente una imagen del lugar en que se encuentran los elementos que necesita para resolver los puzzles y acceder a nuevas zonas.

Galerians cuenta también con un cómodo mapa en pantalla que nos será muy útil para orientarnos. Otro aspecto a destacar es el uso cinemático de los ángulos de cámara. Los gráficos tienen un aspecto muy cuidado y detallado, con sólidos fondos poligonales. Tu tarea consistirá, como ocurre en tantos otros juegos últimamente, en encontrarle algún sentido al caos que encuentras a tu alrededor, y unas estupendas escenas cinemáticas ayudarán a que la tenebrosa historia vaya avanzando. Todo ello tiene como fin crear una atmósfera de película a la vez que se dota al juego de un aire tétrico y de una cierta tensión, y, por lo que hemos podido ver hasta el momento, ¡lo han conseguido!

◄ Rion, nuestro protagonista, tiene un gusto algo raro para la ropa.

▲ Para ser muy estilo "Manga" no nos podreis negar que esa mirada no es penetrante.

Drogras '¡No gracias!

A estas alturas no vamos a descubrir nada nuevo diciendo que las drogas son malas. Los medicamentos que Rion toma no le sientan nada bien, y acabarán sobrecargando su sistema. Cuando eso ocurra, más nos vale no estar cerca de él.



▲ ¡Ya está ocurriendo! Rion está pasando por "el cambio", y todo se vuelve borroso.



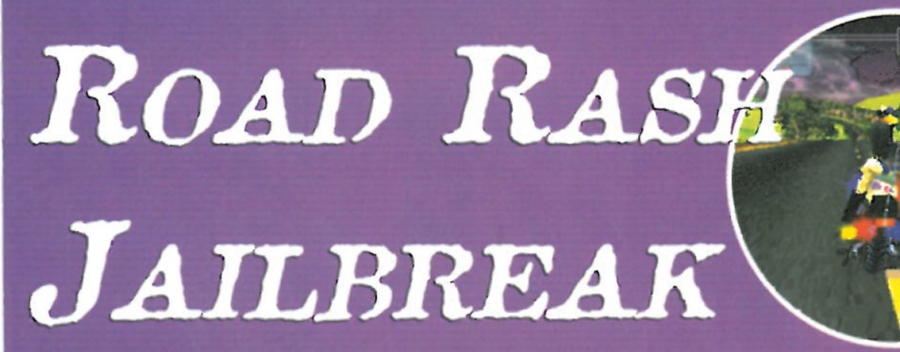
▲ El dolor de su cabeza hace que vaya dando tumbos mienras se ve bañado en electricidad.



▲ Y, si a alguien se le ocurre ponerse en su camino, todo terminará muy rápido.



Road Rash Jailbreak



▲ Ahora hay 45 nuevas combinaciones y super-movimientos que los jugadores tendrán que descubrir. Eso debería bastar para hacer el combate mucho más emocionante.

Road Rash presenta nuevas modalidades multijugador

Bueno, si las carreras con combates de motos pudiera considerarse legítimamente un género en sí mismo, entonces no cabe duda de que la serie Road Rash de EA sería el rey de ese género. La razón más simple sería que no se nos ocurre ningún otro título que pudiera encajar en ese género. Pero, además, hay que tener en cuenta que todas las entregas de la serie han gozado de una buena popularidad, por lo que una nueva secuela era algo que se veía venir.

En Road Rash Jailbreak, nuestro principal objetivo es liberar a Spaz, el mejor luchador de todos los tiempos, del largo brazo de la ley. Le tendieron una trampa y fue inculpado en un delito que no había cometido... estooo... no, un momento, eso era el Equipo A, o algo así ¿no? Spaz es probablemente tan inocente como Jack el Destripador. Pero aún así, nosotros necesitamos abrirnos camino y ascender en las filas de la banda, y para eso tenemos que demostrar que somos los más duros sacándole de la cárcel.

EA ha decidido en esta ocasión centrarse sobre todo en los aspectos multijugador del juego y han incluido dos nuevas modalidades para animar un poco el espíritu competitivo del personal. La primera modalidad se llama simplemente "Sidecar" y permite a dos jugadores formar equipo para acabar con los oponentes controlados por la máquina, o con otro equipo de dos jugadores reales. Básicamente, uno de los dos miembros del equipo se encargará de llevar la motocicleta mientras el otro va en el sidecar (obviamente) y ataca a los demás oponentes. La otra modalidad Rash Match, es la típica carrera uno contra uno para ver quién llega antes a la línea de meta. También hay otra interesante modalidad, llamada "Five-0", en la que nos meteremos en la piel de la pasma, y tendremos que tratar de detener a pandilleros, lo que nos permitirá ganar recompensas.

Tras la decepción que supuso Road Rash 3D, nos alegra ver que EA parece haber vuelto a tomarse en serio esta saga. Quizá sea éste el título encargado de dar algo de vida a una serie que parecía condenada a la jubilación. Por el momento, parece contar con todos los elementos necesarios para resultar un juego divertido: un punto de partida mínimamente interesante, modalidades multijugador y muchas, muchísimas peleas. Esperemos que el resultado esté a la altura de su potencial.



◄ Ciertos ataques de tus oponentes pueden llegar a sacarnos de la pantalla. Nos llevará unos segundos recuperarnos, y entonces tendremos que recuperar nuestra moto y volver a incorporarnos a la carrera.

Modo Multijugador

Uno de los principales atractivos de este nuevo Road Rash es la inclusión de varias e interesantes modalidades multijugador, que deberían ayudar a hacer que este juego resulte mucho más adictivo y duradero que sus predecesores.



▲ En el modo Sidecar dos jugadores cooperarán entre sí, con lo que sus posibilidades de victoria deberían ser superiores y el juego resultará mucho más entretenido.



▲ La típica modalidad de dos jugadores con pantalla dividida también está presente, pero como ya está más vista, no parece tan emocionante como las dos nuevas modalidades incluidas por EA.



▲ Podemos ver lo que se siente siendo un poli en el modo "Five-0" y arrestar a los criminales para obtener montones de dinero y fabulosos premios.

MAS ARMAS

Golpear a nuestros contrincantes con nuestras propias manos puede acabar resultando aburrido, por no decir doloroso. Para eso es para lo que sirven las armas. En Jailbreak, los jugadores podrán escoger entre once armas diferentes, que van desde los nunchakus a las potentes pistolas aturdidoras, pasando por los sprays lacrimógenos para los ojos. A continuación figuran algunas de las armas de destrucción que nos encontraremos en nuestro camino.

Nunchaku clásico



Cadena de Metal



Garrote de Madera

► ¡Auch! Eso debe doler. Nunca habíamos visto a un poli volar tan alto sin la ayuda del helicóptero de patrulla. Esperemos que su seguro médico lo cubra todo.



En el modo "Five-0", por el simple hecho de ser policías, los maleantes no se van a parar cuando hagamos sonar la sirena, así que tendremos que hacer uso de métodos algo más... expeditivos.

1 jugadores | 1x CD | Distribuidor Sony CEE | Desarrollador Whoope Camp | Fecha de salida Sin confirmar | Tipo Plataformas

TOMBI 2

El aventurero de pelo rosa explora un nuevo y más grande mundo 3D

El Tombi original, creado por Tokuro Fujiwara, el hombre responsable de clásicos como Mega Man y Strider, llevó el género de los juegos de plataformas-acción a nuevos territorios, lo que le sirvió para convertirse en un auténtico éxito de la temporada. Para la secuela, sus desarrolladores han decidido mantener el clásico estilo de plataformas y su único sistema de puntos de aventura, a la vez que realizan el inevitable salto al mundo de los polígonos.

Desarrollando la posibilidad que ya existía en el primer juego de pasar del primer plano al fondo y viceversa, los nuevos entornos 3D (que son bastante similares a los que se veían en Klonoa, de Namco) nos permiten movernos en todas las direcciones en ciertos puntos, que podríamos llamar encrucijadas, y que aparecen indicados por medio de flechas flotantes. Tombi también se encontrará con determinadas zonas, como los pueblos, en las que dispondrá de libertad total de movimiento. Con esto se abrirán múltiples zonas nuevas para explorar y se crearán muchas más submisiones en el proceso.

Por suerte, habrá una distinción bastante más clara entre las numerosas misiones secundarias que irán surgiendo y los objetivos fundamentales y obligatorios que tendremos que completar para seguir avanzando. Incluso podemos optar por completar el juego cumpliendo únicamente los objetivos principales, pasando totalmente de los secundarios, aunque para los que disfrutan con los desafíos, todas y cada una de las zonas estarán abarrotadas de objetivos alternativos que satisfacer.

Además, para poder llevar a cabo tanta misión, Tombi tendrá a su disposición una enorme variedad de armas y objetos especiales, entre los que se incluyen su familiar cachiporra, tres tipos de martillos, tres tipos de boomerangs y dos objetos que le ayudarán a trepar. Pero más importante que estas armas serán, sin embargo, los distintos disfraces y trajes que podrá conseguir, que van desde simples pantalones cortos que le permitirán correr más, hasta un disfraz de ardilla para planear, o un traje de cerdo que le permitirá lanzar potentes hechizos.

Tombi 2, que promete tener un enorme mundo para explorar, con espléndidos entornos y escenarios y un buen número de mejoras, parece ser un digno sucesor del original. Si nuestra experiencia con el anterior sirve de indicación, más os vale ir reservando unos cuantos fines de semana para cuando salga.

Vuelve Tombi, con su mata de pelo y un montón de armas nuevas.

Este traje de ardilla permite a Tombi recorrer largas distancias planeando. También le ayudará a agarrarse a superficies resbaladizas.

Nuevas Perspectivas

El Tombi original nos permitía movernos hacia "dentro" o "fuera" de la pantalla para jugar en dos planos diferentes. En esta continuación se crean una multitud de nuevos caminos a explorar al expandir este concepto al espacio 3D.



Las flechas flotantes aparecerán cuando nuestro protagonista pueda tomar varias rutas alternativas a partir de un punto.



Ciertas zonas, como los pueblos permiten a Tombi moverse con total libertad para poder llevar a cabo sus tareas.



En este juego, los cerdos no sólo vuelan, sino que también echan fuego por la boca. ¡Oink!

Muchos enemigos sólo podrán ser derrotados usando ciertas armas, como en este caso, en que tendremos que usar el Boomerang de Hielo para acabar con estos bichejos.



Esos malditos Cerdos Diabólicos también han vuelto, pero, esta vez, no es el amuleto de Tombi lo que han robado, es su novia.

Para todos los gustos

El uso de sus nuevos disfraces y trajes será fundamental para que Tombi pueda completar su misión, pues le confieren nuevas habilidades cuando se los pone. Todos ellos están bien escondidos, pero añaden una nueva dimensión al juego.



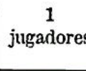
Uno de los primeros trajes que encontraremos serán los pantalones super-rápidos, que nos permitirán correr más rápido y saltar más alto. No es como si fuéramos Superman, pero tampoco está mal.



Del traje Kokka brotarán plumas cuando Tombi salte, lo que le permitirá flotar suavemente hasta el suelo, pero tampoco distancias muy largas.



El disfraz de ardilla transforma a Tombi en una ardilla voladora. Al pulsar el botón de salto desplegará sus brazos para volar. También podrá agarrarse a superficies resbaladizas.



Distribuidor Sony CE
Desarrollador Namco
Fecha de salida Por determinar
Tipo Acción



Dragon Valor

Los jefes de Dragon Valor serán enormes dragones poligonales de fiero aspecto y, naturalmente, cada uno será más duro que el anterior.

Namco se pone medieval con esta reconstrucción de un clásico de 8 bits

Tanto Klonoa como Tales of Destiny aportaron algo fresco e innovador a sus respectivos géneros, pero ninguno de ellos eran juegos que uno esperaría ver hechos por de Namco. Lo mismo podría aplicarse al próximo título de acción y aventura de la casa, Dragon Valor.

Parece que Namco ha decidido tomarse un respiro de sus habituales franquicias de lucha y carreras (no mu largo si tenemos en cuenta todo lo que prepara para la PS2) para traernos una de las ofertas más interesantes, a primera vista, del genero de acción. Basado libremente en uno de sus títulos de 8 bits, Dragonbuster, esta aventura lleva al jugador en un viaje por varios reinos fantásticos diferentes, llenos de damiselas en apuros a las que tendrá que liberar haciendo frente a los dragones gigantes que habitan en cada uno de esos lugares. Nos encontramos con dos aspectos principales en este título que pretenden servir para diferenciarlo de todo el resto de títulos aparentemente similares que se publican constantemente para PlayStation. El primero de ellos, que llama bastante la atención es un "Sistema de Transmisión de Descendientes", y el otro es el formidable reto que supone tener que vérselas con una serie de enormes e impresionantes dragones. El juego está completamente ambientado en un mundo 3D, y pone especial énfasis en la acción combinada con la complejidad de la historia.El jugador se convertirá en un héroe que, espada en ristre, tendrá que ir en busca de cada uno de los dragónes , a la vez que resuelve todo tipo de puzzles y recoge distintos tipos de armas y objetos varios que le permitirán prepararse para cada duelo.Cuando llegue el momento, y a medida que avancemos, la batalla con cada dragón será cada vez más complicada, puesto que cada uno de ellos tendrá sus propios puntos débiles y pautas de ataque completamente diferentes, especiales para cada combate, y que tendremos que descubrir si pretendemos sobrevivir. Dependerá, por tanto, completa-

EN LO MAS PROFUNDO DEL LABERINTO

No todo es simple acción y peleas con espada, Dragon Valor tiene su buena dosis de puzzles y exploración.



Diseños de personajes estupendos unidos a unos inteligentes mapeados de los distintos niveles nos aseguran un estupendo y entretenido paseo por el campo.



Combatir a enemigos y recorrer laberintos y mazmorras sin fin es lo que espera a cualquier aventurero que pretenda salvar a la chica y acabar con el dragón de cada fase.



La interacción con los aldeanos tendrá cierta influencia en la elección que tendremos que acabar tomando al final de cada fase, cuando nos toque elegir esposa.

Combatir a los enemigos en mazmorras y ciertos laberintos premiará a los jugadores con objetos y el acceso a nuevas zonas.



Enfrentarnos a un dragón, al borde de un risco, no es la forma más inteligente o segura de seguir con vida.



Como en cualquier típico juego de rol, tendremos que explorar múltiples pueblos con sus correspondientes edificios para obtener todo tipo de información, comprar provisiones, armas, etc.

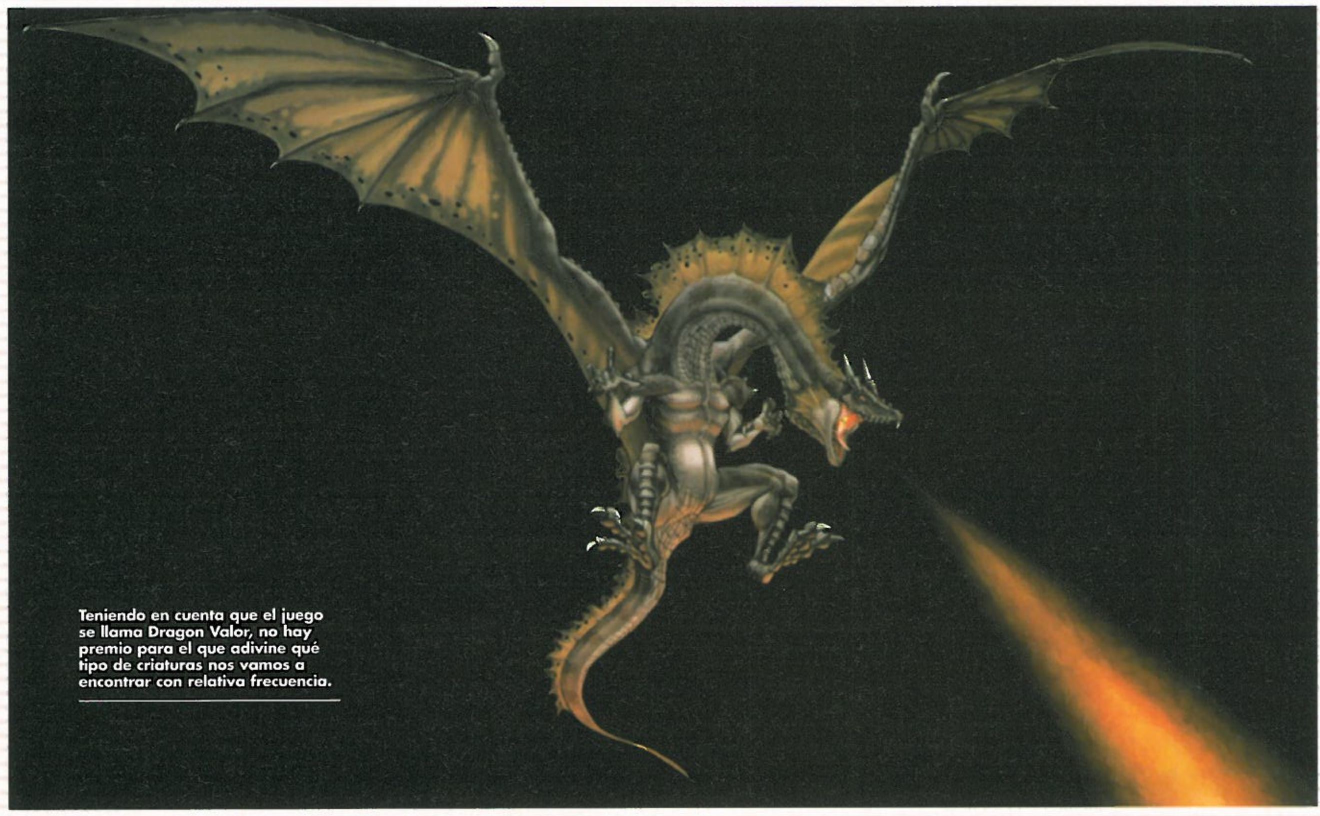


El combate se realiza en tiempo real y puede volverse algo complicado, sobre todo si tenemos que vérnoslas con varios enemigos a la vez.

mente del jugador descubrir cómo avanzar o derrotar al dragón, reuniendo las distintas pistas y objetos que necesitaremos para el enfrentamiento. La victoria nos llevará al final de la fase, y con ella llegamos a uno de los distintos puntos del juego en los que el héroe tendrá que escoger a su compañera de entre todas las opciones posibles. Dependiendo de la dama que se elija como amada del héroe, se determinarán las habilidades, así como la misión de su descendencia, puesto que, de hecho, esta historia tiene lugar a lo largo de varias generaciones y sigue a un buen número de personajes diferentes. Así que, según con quién decida casarse el héroe, los acontecimientos se desarrollarán de una determinada manera, la historia se alterará y se pondrá en marcha la siguiente fase, en la que el juego seguirá con esa nueva generación. Esto es precisamente a lo que nos referíamos con eso del "Sistema de Transmisión de Descendientes", que puede que recuerde un poco al sistema de ramificación de la línea argumental, en principio algo similar, de juegos como Phantasy Star II de la Mega Drive, aunque, con Namco al mando, es de suponer que nos encontraremos con más de una sorpresa.Teniendo en cuenta el pasado historial de Namco, que ya sabemos el gran esfuerzo que suele hacer con cada uno de sus productos (a pesar de los pifiazos y versiones capadas que luego nos llegan aquí), parece razonable esperar



Dragon Valor cuenta con algunos de los dragones más grandes que veremos jamás en la PlayStation. Son impresionantes.



Teniendo en cuenta que el juego se llama Dragon Valor, no hay premio para el que adivine qué tipo de criaturas nos vamos a encontrar con relativa frecuencia.



La lucha con cada uno de los sucesivos dragones proporciona a los jugadores un enfrentamiento climático con que terminar cada fase, y despedirse de cada generación de personajes.



▲ Cada uno de estos combate promete ser un impresionante encuentro con imponentes jefes completamente poligonales a los que tendremos que derrotar.



▲ Preparáos a veros superados por estas grandes bestias hasta que logréis averiguar el punto débil de cada una.



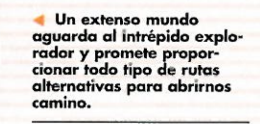
▸ La pericia de Namco en el área de los gráficos promete hacer de Dragon Valor uno de los juegos con mejor aspecto de este año para la PlayStation.



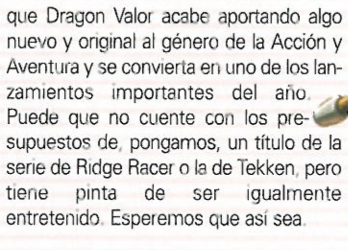
▲ Este mapa representa sólo una pequeña del mundo de Dragon Valor. Parece que vamos a tener que echar muchas horas en este juego.



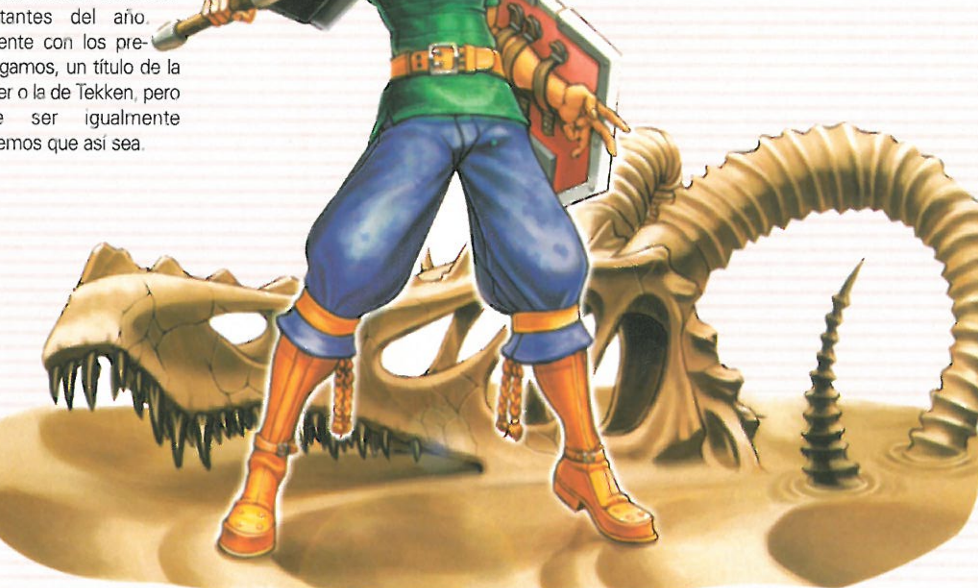
◂ Aunque está claro que los dragones van a hacer notar su presencia a lo largo del juego, parece que contaremos con alguna ayudita.



◂ Un extenso mundo aguarda al intrépido explorador y promete proporcionar todo tipo de rutas alternativas para abrirnos camino.



que Dragon Valor acabe aportando algo nuevo y original al género de la Acción y Aventura y se convierta en uno de los lanzamientos importantes del año. Puede que no cuente con los presupuestos de, pongamos, un título de la serie de Ridge Racer o la de Tekken, pero tiene pinta de ser igualmente entretenido. Esperemos que así sea.



Alundra 2

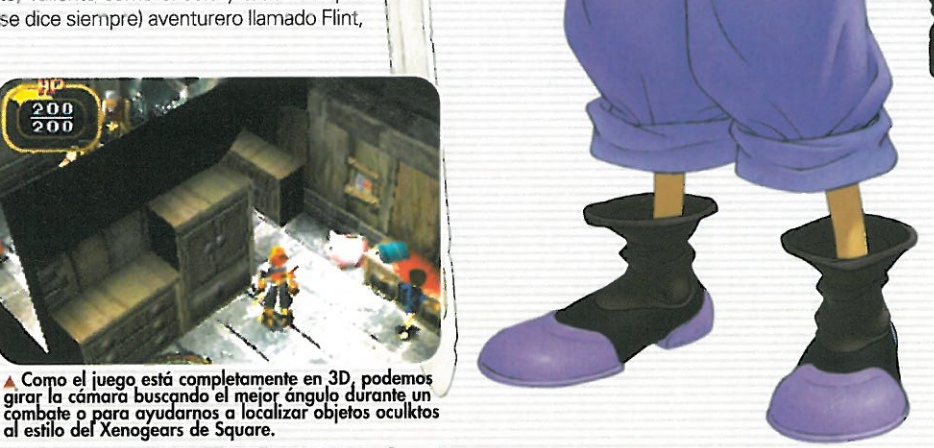
Activision lleva los juegos de rol y acción a la tercera dimensión

Los juegos de rol de acción empezaron a llamar la atención sobre todo gracias al lanzamiento, en 1985, de The Legend of Zelda, pero, como todos sabemos, se trataba de un producto de Nintendo, del que no hemos podido disfrutar en nuestra consola. En la Play, y a pesar del éxito en otras plataformas, el género estaba bastante dormido, hasta la llegada, hace relativamente poco del primer Alundra. Los parecidos con la clásica aventura para NES eran bastante claros, pero contaba con la suficiente personalidad e innovación como para merecer su propio rincón en nuestra colección, y el juego logró convertirse casi instantáneamente en un gran éxito. Ahora sus creadores, la casa japonesa Matrix, se han aliado con Activision para traernos su inevitable (y muy esperada) continuación.

A pesar del título de esta secuela, en esta ocasión no jugaremos con el héroe del título original, Alundra, sino que asumiremos el papel de un joven (y, naturalmente, valiente como él sólo y todo eso que se dice siempre) aventurero llamado Flint,



▲ Acabar con todos los enemigos de ciertas zonas nos abrirá determinadas puertas y nos permitirá acceder a más cofres del tesoro.



▲ Como el juego está completamente en 3D, podemos girar la cámara buscando el mejor ángulo durante un combate o para ayudarnos a localizar objetos oculktos al estilo del Xenogears de Square.

Multitud de Minijuegos

Incluso antes de la era de los 16 bits, los minijuegos han supuesto un papel de cierta importancia en los juegos de rol japoneses. En Alundra 2, sin embargo, son una parte fundamental de la aventura. Hay preparado un total de diez minijuegos, que van desde un clon de Robotron a un juego de dardos, y habrá que dominarlos todos para poder obtener determinados objetos esenciales (y ultra-raros).

Hay incluso una misión especial que no tiene un fin concreto, dentro de la propia aventura, que permitirá a Flint adquirir nuevas habilidades con la espada para lo que tendrá que encontrar piezas perdidas de puzzles repartidas por todo el mundo. Si las encontramos y se las llevamos a un maestro de la espada adicto a los puzzles, nos premiará con otra lección de esgrima.

▶ Rebautizado como "The Shooter", este minijuego de acción frenética es una especie de recreación fantástica de un clásico de los matamarcianos, Robotron.





▶ Desde juegos de dardos a máquinas recreativas, los minijuegos de Alundra 2 se encuentran todos en una isla que es como una especie de enorme casino. Como en una sala de máquinas recreativas de verdad, tendremos que comprar fichas para poder jugar a las máquinas.

que ha aceptado la impresionante tarea de rescatar al rey de Varuna del malvado Barón Diaz (mejor no comentar sobre esto, ¿no?). Como corresponde al tono de las típicas aventuras épicas, la historia se va desarrollando haciendo buen uso de más de dos horas de escenas cinemáticas desarrolladas a partir del propio motor del juego, que contarán todas ellas con diálogos hablados (aunque aún no sabemos si la versión en castellano estará simplemente subtitulada, como viene siendo habitual, o estará enteramente doblada, cosa que sinceramente dudamos, aunque no estaría mal ¿eh?).



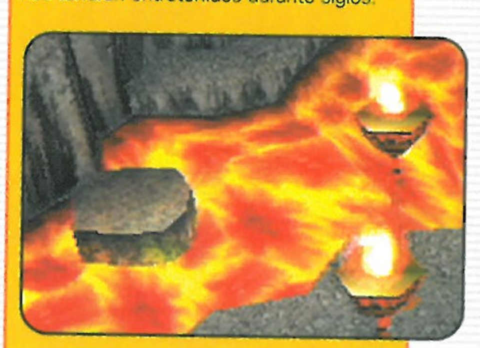
En lo que se refiere al desarrollo en sí del juego, Alundra 2 será fiel a su predecesor, con algunas novedades añadidas que serán muy de agradecer. Los puzzles seguirán jugando un papel fundamental, y Flint, como Alundra, contará con los mismos movimientos básicos a su disposición: caminar, correr, saltar, ataque deslizarse y ataque rápido. Sin embargo, se ha diseñado un nuevo sistema de inventario que le permite guardar hasta tres objetos en sus bolsillos para acceder rápida y cómodamente a ellos, además de todos los objetos que quiera en el inventario principal (algunos de los cuales podremos obtener sólo tras lograr dominar alguno de los diez minijuegos disponibles). Flint también podrá aprender nuevas técnicas de esgrima de algún maestro armero y hacer uso de poderosas magias en combate cuando adquiera los correspondientes elementales de tierra, fuego o agua.

Como el juego estará ahora ambientado en entornos completamente poligonales, podremos girar la cámara 360° y escoger entre tres opciones de zoom distintas, pensadas para proporcionar una vista mejor de los combates y objetos ocultos. El paso al 3D también ha servido para que los jugadores se puedan hacer una mejor idea de la escala, sobre todo cuando se trate de enfrentarse a los jefes, y también sirve para que muchos de los puzzles que utilizan objetos del entorno que rodea a nuestro héroe supongan todo un interesante desafío a superar.

Alundra 2 ofrecerá a los aficionados al género una buena mezcla de puzzles, combates y jefes peligrosos que asegura más de 40 horas de juego para completar (y queremos decir completar, no simplemente pasárselo a toda leche), de forma que los aventureros ya pueden ir poniendo a punto sus habilidades con la espada.

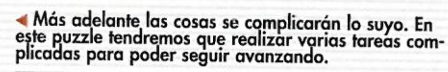
Para romperse la cabeza

Como en el primer juego, los puzzles complicados son abundantes e importantes. Algunos son tan simples como el estilo "encontrar la palanca" o "encender todas las antorchas", mientras que en los más avanzados tendremos que seguir varios pasos bastante más elaborados que nos tendrán entretenidos durante siglos.



Encender las antorchas para abrir la salida de esta zona es uno de los puzzles más básicos del juego.





Más adelante las cosas se complicarán lo suyo. En este puzzle tendremos que realizar varias tareas complicadas para poder seguir avanzando.



Parasite Eve II

El Rol cinematográfico de Square tiene nuevo director

Aunque Parasite Eve no fuera exactamente el mejor juego de rol de la historia al menos sí intentaba explorar nuevas posibilidades y logró combinar elementos de los géneros de acción, aventura y rol de una forma bastante innovadora y cinematográfica. Curiosamente, para esta secuela, Square ha decidido empezar desde cero con un equipo de desarrollo completamente nuevo. Parece ser que la compañía buscaba un enfoque totalmente distinto para la secuela.

Parasite Eve II se desarrolla tres años después de la primera parte, cuando todo lo ocurrido en la historia original ha empezado a quedar más o menos olvidado por la población. La vida ha empezado a volver a la normalidad y todo vuelve a estar tranquilo. Entonces, de forma repentina e inesperada, varias criaturas del tipo de vida mitocondria aparecen en un rascacielos situado en el corazón del centro urbano de

▲ Como en el primer juego, tendremos que usar los teléfonos para guardar nuestros progresos. Esperemos tener mucho suelto en nuestro bolsillo, porque no nos dejarán llamar a cobro revertido.

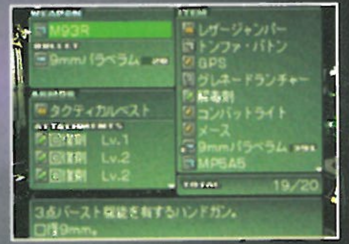


Opciones clásicas

Hay ciertas cosas que todo juego de rol o de acción/aventura que se precie debe tener para hacernos la vida algo más fácil a los jugadores. Sin ellas, los juegos tienden a volverse confusos y a veces frustrantes.



▲ Consultar el mapa es una forma bastante sencilla y rápida de determinar dónde hemos estado y hacia dónde tenemos que ir. Los mapas de Parasite Eve II incluso nos indican qué puertas están todavía cerradas.



▲ En los juegos en los que tenemos que recojer muchos objetos y armas, un buen diseño de pantalla de menú es especialmente importante. El menú de objetos de Parasite Eve II es bastante claro y util. (Cuando lo veáis en cristiano nos entendereis mejor., de verdad)

Como toda buena tiradora, a Aya le gusta practicar su puntería en la comisaría local. Nunca se sabe cuando un gatillo fácil y preciso puede salvarnos la vida.



Los Ángeles y acaban salvajemente con toda la gente de su interior. En un intento de controlar la situación, el departamento de policía local recurre a su equipo especial más reciente, los MIST (siglas que corresponden, en inglés, con el Equipo de Investigación y Supresión de Mitocondrias). Obviamente, con su pasada experiencia, nuestra heroína, Aya Brea, es la opción más lógica para dirigir el equipo. Entra en el edificio y la aventura comienza.

Aquellos privilegiados que tuvieron ocasión de ver alguna importación de Parasite Eve recordarán que el sistema de lucha era bastante especial y original. Utilizaba una versión modificada del sistema ATB de Square (Batalla de Tiempo Activo), pero permitía a los jugadores moverse por la zona de combate en tiempo real. Así, esquivar ataques y atacar desde distintos ángulos se convirtió en una táctica fundamental. Para esta segunda parte, sin embargo, las cosas serán algo distintas. El medidor ATB ha desaparecido, de forma que ahora el combate se desarrolla completamente en tiempo real, igual que en la serie Resident Evil. De modo que cuando te encuentres con algún enemigo, la pantalla parpadeará en blanco y negro y empezará el combate. Prácticamente no hay tiempo de carga.

Teniendo en cuenta que el primer Parasite Eve no era demasiado brillante, da gusto ver que Square está probando una nueva orientación con esta continuación. Vale, el juego tiene ahora muchos parecidos con Resident Evil, sobre todo en lo referente a la exploración y la lucha, pero por lo que sabemos hasta el momento, contará con suficientes elementos nuevos que le permitirán distinguirse de la otra serie. Esperemos que esta vez sí tengamos la suerte de verlo en nuestro país.



Durante el juego, nos encontraremos con otros personajes que nos echarán una mano. No parece que podamos controlar a ninguno de ellos pero algunos nos ayudarán en combate.

Sistema de lucha

Para esta entrega, Square ha decidido hacer que el sistema de lucha sea aún más fácil de aprender a manejar. No nos tendremos que preocupar por los turnos ni cosas de esas. Básicamente disponemos de dos tipos principales de ataques que podemos usar para derrotar a nuestros enemigos.



La mayor parte de los enfrentamientos se ganan usando simplemente armas. Podemos usar el botón cuadrado para cambiar de un blanco a otro y R1 para disparar. Casi como en Resident Evil ¿no?



Si pulsamos el Triángulo durante una pelea, nuestros ataques de Energía Parasite se activarán y podremos apuntar a nuestros enemigos usando estas líneas verdes.



Ahora habrá bastantes más puzzles que resolver, así que nuestra materia gris va a hacer tanto ejercicio como nuestros pulgares. En esta imagen, tendremos que encontrar algún tipo de desagüe para librarnos de todo ese agua para poder pasar al otro lado.



Los enemigos pueden surgir prácticamente de cualquier parte, así que tendremos que mantenernos constantemente alerta. Nunca se sabe cuando nos puede caer algo (o alguien) encima.

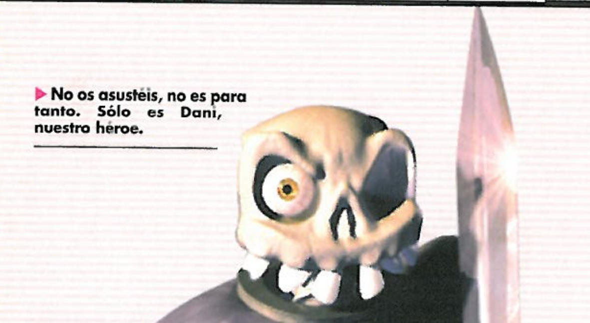


El nivel de detalle que ha conseguido Square en estos fondos es bastante espectacular. Algunos tienen incluso mejor aspecto que los que se pueden ver en la serie Resident Evil.

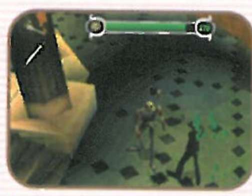


Las provisiones y munición extra pueden adquirirse en tiendas como ésta, pero tendremos que ahorrar lo suficiente, porque aquí no vale nuestra tarjeta de crédito.

1 jugadores | 1x | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Sony CE | Fecha de salida Abril | Tipo Acción



▶ No os asustéis, no es para tanto. Sólo es Dani, nuestro héroe.



▲ Desmembrar zombies sigue siendo uno de nuestros pasatiempos favoritos. Si os fijáis bien, podréis ver la cabeza de la criatura volando sobre el hombro de Sir Dani.



▲ Muchas veces, un objeto, como este Cáliz de las Almas, no aparecerá hasta que hayamos matado a suficientes enemigos. Una vez que completemos la cuota, aparecerá un mensaje informándonos.



MediEvil II

Una aventura de muerte... y risas

Ya está a punto de salir la segunda parte de uno de los juegos de aventuras más creativos jamás hechos para PlayStation. Para variar, como suele ocurrir con tantos y tantos juegos, no se tratará simplemente de sacar unos cuantos niveles nuevos. Medievil II contará con nuevas armas, un motor de juego completamente renovado, animaciones supercompletas y más modalidades de juego, así como infinidad de minijuegos y sub-misiones que probar y completar. El juego está ambientado en el gótico entorno del Londres Victoriano, 500 años después de todo lo ocurrido en el primer título de la serie. Nuestro héroe, Sir Daniel Fortesque vuelve una vez más a la acción. En esta ocasión, tendrá que encargarse de derrotar al malvado Lord Palethorne, que ha conseguido recuperar el libro de hechizos del diabólico Zarok, al que el propio Daniel se encargó de eliminar en la primera parte.

Dani tendrá que volver una vez más a recoger objetos, resolver puzzles y reducir a los muertos vivientes a pedacitos, sólo que ahora, además de hacerlo en tercera persona, lo hará en 3D. Para hacer todo esto, tendrá una gran variedad de armas a su disposición, incluyendo una ametralladora gatling, bombas y pistolas, así como las habituales espadas y hachas. Quizá una de las novedades que más nos haya llamado la atención de todas las incluidas en esta segunda parte, aunque sólo sea por lo estrambótico que suena, es la habilidad de Dani de arrancarse partes del cuerpo para usarlas como personajes secundarios. Por ejemplo, Dani puede quitarse la cabeza para echar un vistazo por zonas que puedan resultar algo peliagudas y así solucionar algunos de los puzzles que se encuentre en su camino, e incluso podrá colocarla sobre una mano que se corte para conseguir que tenga cierta autonomía y pueda explorar por su cuenta, como



▲ Después de quedar olvidado durante cientos de años los servicios de Dani vuelven a ser requeridos para hacer frente a una invasión de muertos vivientes.



▲ Todas las escenas de animación están hechas usando el propio motor del juego. Aquí vemos a Winston, el fantasma servicial, explicando lo que ha ocurrido durante la siesta de Dani.

USANDO LA CABEZA

Lo de tener una cabeza de quita y pon sirve para algo más que para impresionar a las chicas. Esta especial habilidad de Sir Dani le será muy útil en distintas situaciones a lo largo de Medievil 2. Además de acoplar su cabeza a una mano cortada que le servirá de explorador para efectuar reconocimientos, puede lanzarla tras ciertos obstáculos en busca de pistas. Incluso en algún nivel tendrá que combinar su cabeza con una especie de monstruoso cuerpo estilo Frankenstein para poder tomar parte en una pelea en toda regla.







▲ La arquitectura del Londres victoriano es algo siniestra como poco. Nuestro héroe se ve aquí en uno de esos raros momentos en que se puede tomar un breve respiro.



LO BUENO DE ESTAR MUERTO

Lo de no pertenecer ya al mundo de los vivos tiene unas ciertas ventajas que Sir Dani, naturalmente, no podía pasar por alto. Nuestro protagonista pondrá en juego todos sus poderes de no muerto para hacer cosas que los héroes normales no podrían hacer ni en sus mejores sueños (o deberíamos decir ¿sus peores pesadillas?).



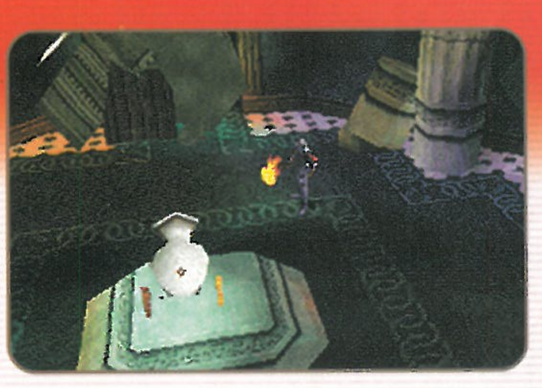
▲ Un hombre de verdad usaría sólo sus propias manos pero, cuando Sir Dani necesita urgentemente un arma, siempre puede recurrir a arrancarse uno de sus brazos para tener un improvisado garrote más que socorrido.



▲ Si se pone de pie sobre uno de estos surtidores de luz verde Dani recuperará su salud por completo. Aunque no sabemos por qué tendría que preocuparse por su salud alguien que ya está muerto.



El movimiento de cámara permite a los jugadores ver lo que quieran, aunque sea su propia muerte.



▶ Un cañón, una antorcha y un paso bloqueado. No creemos que haga falta explicaros cómo resolver el problema.



▲ Trepar permite a Dani evitar ciertos obstáculos y llegar a zonas nuevas del mapa. No se trata de ninguna técnica extraña que haya que aprender, se puede hacer desde el principio.



si fuera cierto "miembro", de la Familia Addams, activando palancas y causando problemas, que es lo suyo, claro.

Como os podréis imaginar por lo que os acabamos de contar, todo el juego respira un cierto aire bastante chalado y alocado, con estrafalarios personajes y estupendos diseños de niveles. En unas ocasiones, nos encontraremos con extraños villanos, que parecen sacados de unos dibujos animados, vagando por esos escenarios tan realistas y detallados, mientras que, en otras, Dani tendrá que vérselas con adversarios realmente terroríficos, aunque todos ellos serán especiales y únicos, diferentes de los anteriores. Por lo visto hasta el momento, cabe esperar que Medievil II cause un gran impacto en los aficionados a los juegos de aventuras cuando salga definitivamente a la calle, o sea, ya mismo.

1 jugador

Distribuidor Virgin Interactive
Desarrollador Studio3 / Bandai
Fecha de salida Mayo
Tipo Acción

SILENT BOMBER

Una combinación explosiva


Antes de meternos en faena conviene pasar por la misión de entrenamiento para aprender el manejo del juego.




Naturalmente, no podían faltar los jefes al final de cada una de nuestras misiones, cada cual más difícil de destruir que el anterior.

Silent Bomber podría llegar a convertirse en uno de esos arcades imprescindibles para la colección de cualquier adicto a los mata-marcianos que se precie. El concepto en sí en que se basa el juego es una interesante combinación de originalidad y descarada copia. Por un lado, coge el mecanismo básico de un juego clásico como Bomberman (colocar bombas y hacerlas explotar después para destruir obstáculos y acabar con nuestros enemigos, en vez de dispararles) y lo traslada a un entorno de acción y ciencia ficción en una historia futurista con un protagonista de tipo agente infiltrado, que tendrá que moverse a toda velocidad esquivando las continuas oleadas de enemigos en la más pura tradición de los mata-marcianos de siempre.

El jugador controla a un agente especial de nombre Jutah, el Silent Bomber del título, que tendrá que introducirse en una gigantesca nave enemiga, y evitar, por cualquier medio que le sea posible (lo que incluye, naturalmente, la total destrucción de la nave) que destruya el planeta al que se dirige. Todo la historia del juego, excepto la misión de entrenamiento que nos permite hacernos con el manejo de los controles, se desarrolla en distintas partes de esta enorme nave espacial, en un entorno gráfico 3D muy elaborado, y en el que Jutah tendrá que llevar a cabo más de veinte misiones.


Pequeños vídeos en tiempo real sirven para ir adornando la historia a medida que cumplimos las misiones que se nos encomiendan.

Su única arma consiste en las bombas que puede colocar y hacer explotar a continuación (con una simple pulsación del botón triángulo), una vez se haya alejado claro, que no es inmune a sus propias explosiones, aunque la cosa no será tan simple como pueda parecer en un primer momento. Para empezar, además del tipo básico de bombas, existen otros tipos especiales: las de napalm, las paralizantes, y las gravitatorias, cada una con sus propios efectos, y que tendremos que aprender a usar con la máxima efectividad (el napalm no sirve de nada contra enemigos aéreos, por ejemplo). Además, disponemos de un sistema que nos permite apuntar y lanzar las bombas a un blanco concreto cuando consigamos localizarlo, lo que nos será especialmente útil con los jefes y los enemigos voladores. Por si fuera poco, tampoco podemos ir por ahí poniendo bombas a diestro y siniestro, pues no podemos poner más que un número limitado de ellas al mismo tiempo, hasta que las hagamos explotar (cuando pulsamos el botón detonar explotan todas a la vez, no se pueden detonar por separado), y entonces la cuenta de bombas plantadas vuelve a empezar.

Como apoyo extra, contamos con unos e-chips, que podemos ir recogiendo a lo largo de la aventura, que nos permiten mejorar nuestras habilidades. Podemos repartir estos chips como mejor nos parezca, entre tres posibles opciones: aumentar el número de bombas que podemos tener puestas al mismo tiempo si necesidad de detonar, aumentar el alcance de nuestro sistema de puntería para poder localizar a enemigos que se encuentran a más distancia, o aumentar la potencia de nuestros escudos para que los daños que suframos sean menores. La correcta distribución de los e-chips será fundamental según que misiones, pues no es fija, sino que podemos cambiarlos de lugar cuando nos plazca, y, así, en unas misiones necesitaremos todo el alcance que podamos conseguir, mientras en otras lo mejor que podemos hacer es dar potencia a nuestros escudos mientras plantamos las bombas con mucho cuidado, sin olvidarnos, claro, de las ocasiones en las que lo que necesitaremos es colocar todas las bombas que podamos al mismo tiempo sin hacerlas explotar hasta el momento que nos interese (sobre todo con los jefes).

Todo esto se combina con la acción a ritmo trepidante para producir una especie de shoot'em up muy curioso y entretenido, que estamos deseando ver en mayor profundidad. Como siempre, os mantendremos puntualmente informados.

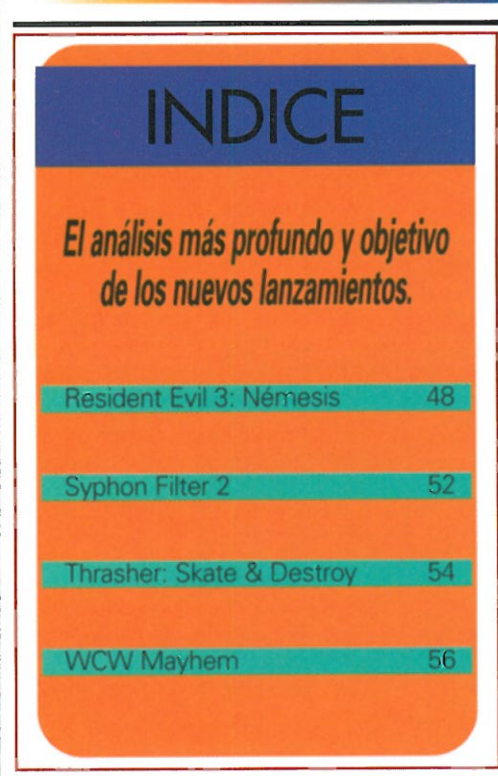

Por suerte, en medio del "kaos" que nos rodea, los objetivos imprescindibles para completar la misión aparecen perfectamente señalizados.

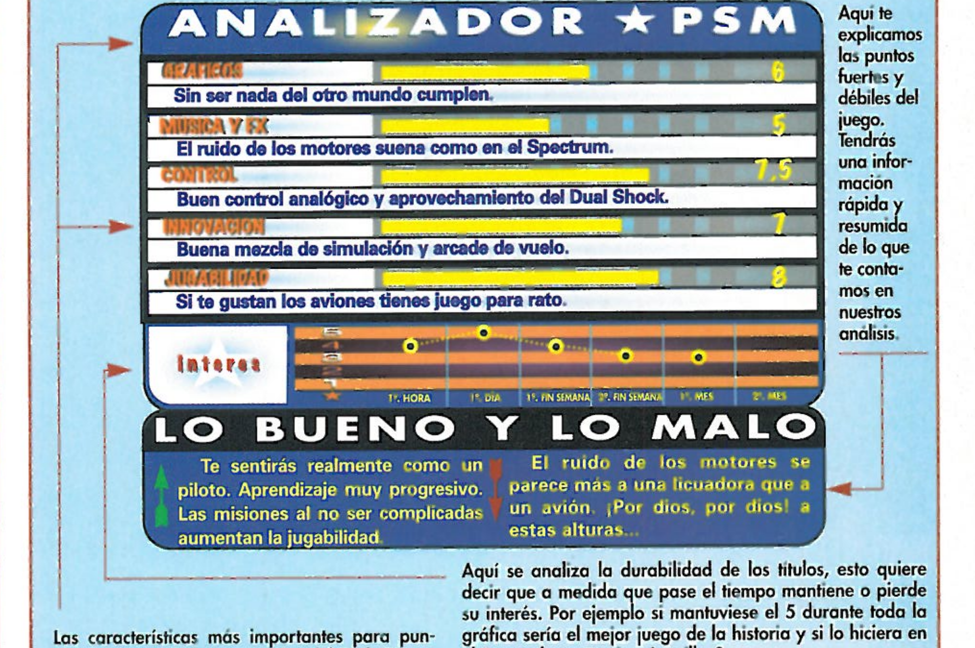
Entre misión y misión, se nos van ofreciendo escenas de vídeo que nos van narrando la historia de Jutah, nuestro protagonista.

A EXAMEN

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuáles merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.





Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones

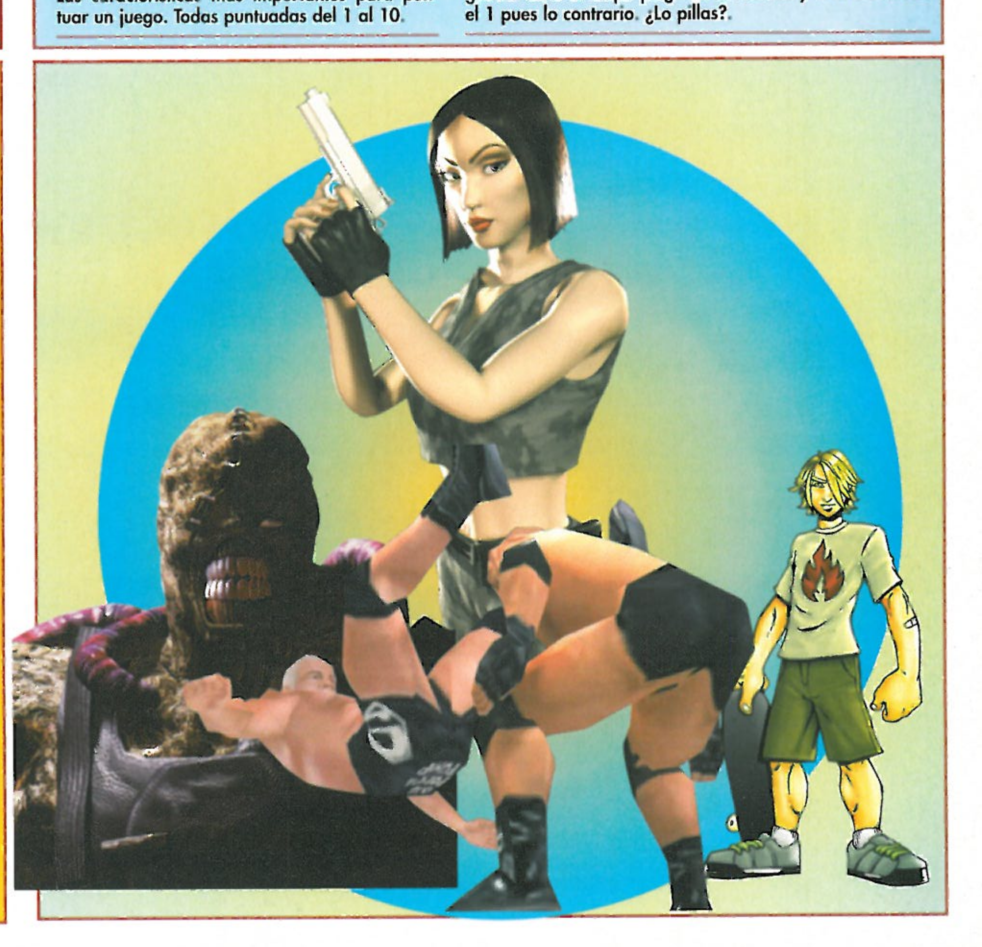
0 - 4,5 Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tu.

4,5 - 6 Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.

6 - 8 Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.

8 - 9,9 Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.

10 Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.

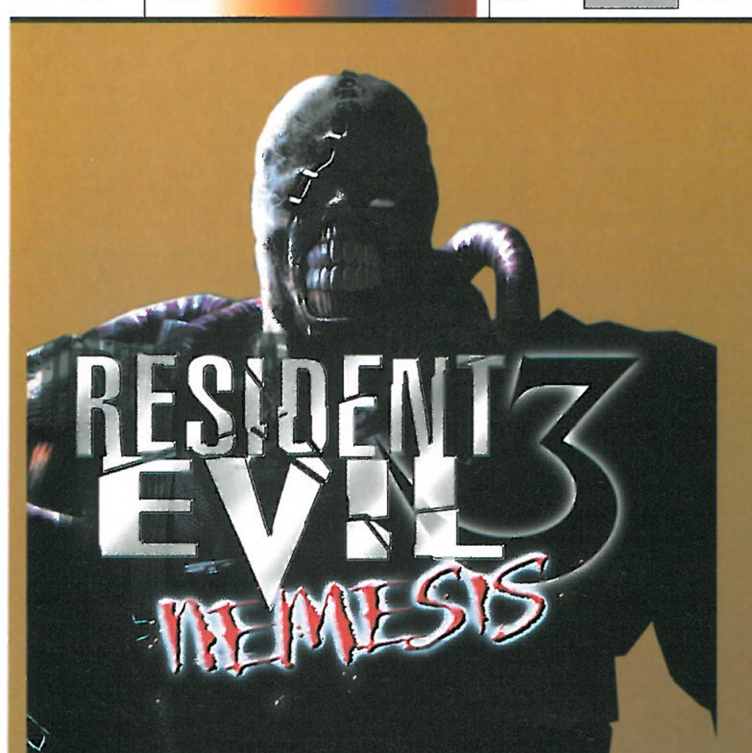


1 jugador 2x

Distribuidor Proein
Desarrollador Capcom

Fecha de salida Disponible
Tipo Survival Horror

¡Agárratre que vienen Zombies...!




Hay un montón de nuevas criaturas en esta entrega, algunas tan feas como ésta.

Con esta nueva entrega de la saga Resident Evil, Capcom ha demostrado que domina a la perfección la fórmula del éxito. Cada nueva entrega de la serie crea más y más expectación con su lanzamiento y son auténticas tribus de "freakies" los que se agolpan en las tiendas cuando estas deciden, como ya ocurrió con la segunda parte, dedicar un día especial al lanzamiento del juego con fiestas (como la de Global Game en Valencia de la que tenéis un reportaje en esta misma revista o la de Centro Mail en Madrid). La verdad es que la fiebre por los juegos de "Survival Horror" y más concretamente por este, ha llegado a cotas insospechadas hace tan sólo un año.

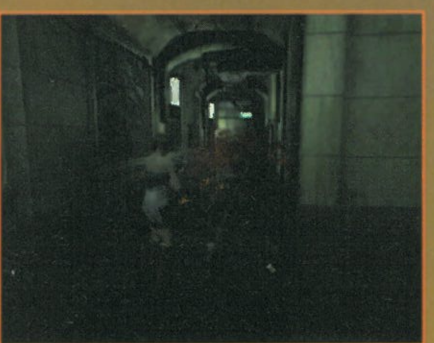
En esta ocasión la historia gira en torno al personaje de Jill Valentine, la heroína del primer juego. Los zombis han tomado Racoon City (lo que podrás comprobar en una de las intros más espeluznantes jamás vistas en un Resident), Jill se encuentra ante una elección: escapar y sobrevivir para poder enfrentarse a Umbrella en otra ocasión disponiendo de más medios o morir en la ciudad a manos de las hordas de monstruos que la asolan. Afortunadamente para nosotros, y para el desarrollo del juego claro está, Jill decide intentar escapar, lo que se convierte en la trama principal del juego. Hay que decir que, al igual que en la segunda parte, no solo manejaremos a Jill. Durante el juego ésta será infectada por el virus T y tendremos que manejar a otro personaje, un mercenario

Si sabes utilizar bien esos cables podrás achicharrar a Némesis en uno de los múltiples encuentros que tendrás con el plasta este. ¡Toma voltios!

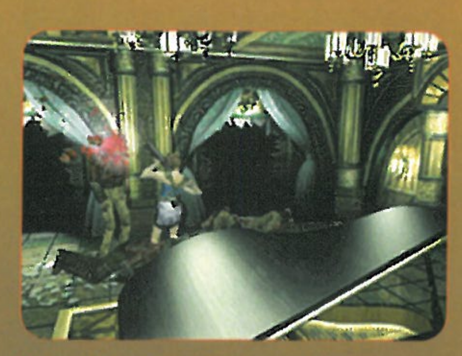


Hacer un buen uso del inventario de objetos puede ser crucial en momentos difíciles. Elige bien lo que vas a llevar contigo, el espacio es limitado.


Que Némesis es un hijo de P... (Oyeee) está claro. Lo bueno es que cada vez que consigas tumbarle obtendrás sustanciosos items.


Si hay algo que abunda en RE 3 es la sangre y el "gore", claro, es que si no , no sería Resident Evil.


Después de eliminar a los pesados de turno, fíjate en esa pequeña lámpara de mesa ya que será muy útil más adelante, la vida te da sorpresas...



Dije: "Tócala otra vez Sam", no me gusta tener que repetir las cosas.

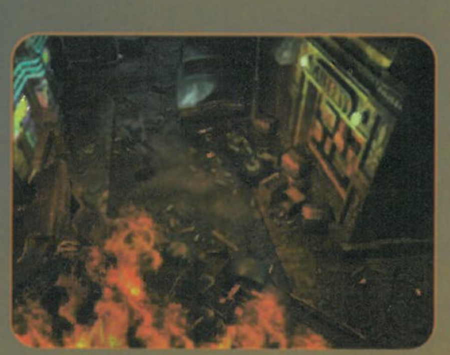


Esto es lo que pasa cuando el camarero tarda más de media hora en traernos la comida. ¡Es que son la leche!

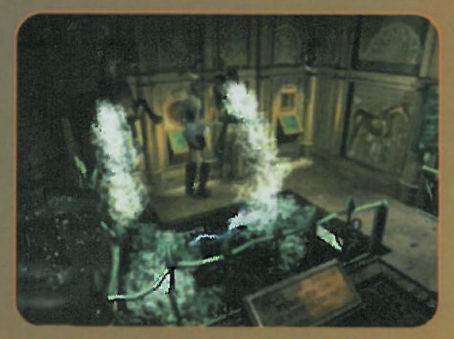


La verdad es que así nos gustaría encontrarnos alguna vez el bar donde desayunamos. Por lo menos encontraríamos asiento.

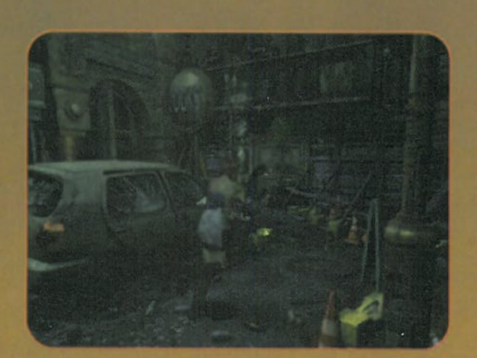
Carlos jugará un papel fundamental, aunque breve, en la aventura. Debe encontrar la vacuna que evite que Jill se conviera en un Zombie.



El efecto gráfico y sonoro de los múltiples incendios que encontraremos en el juego es realmente increíble.



A ver cómo resuelves este puzzle. Si te lías coge nuestro cuaderno de tácticas. (Tramposo)

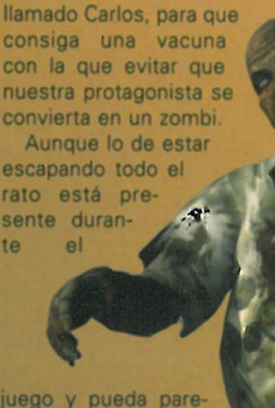


Estás a punto de tener tu primer encuentro con Némesis, agárrate los machos.



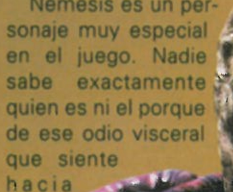
¿Ves eso que brilla en el suelo? es una llave. Así encontrarás muchos de los objetos que te hacen falta durante el juego. Mantente siempre atento a estos detalles.

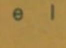
llamado Carlos, para que consiga una vacuna con la que evitar que nuestra protagonista se convierta en un zombi.



Aunque lo de estar escapando todo el rato está presente durante el juego y pueda parecer al principio bastante divertido, después de jugar durante un buen rato acaba cansando, con lo que en esta tercera parte se pierde algo del espíritu de las dos anteriores entregas y esa atmósfera de misterio que las envolvía. Lo de que se hace pesado lo decimos principalmente, entre otras cosas, por los constantes y pesados ataques del Némesis. Sinceramente, no hemos visto nunca un juego en el que un personaje nos toque tanto las narices. Te encontrarás a Némesis muchas más veces de lo que sería deseable y lo que al principio puede parecer original acaba por cansar. Si juegas en el modo Hard, te compensará elegir la opción de acabar con él (aunque sólo morirá definitivamente al final del juego, como cabría esperar) ya que de esta manera conseguirás armas, municiones y otros ítems especiales. Si juegas en el modo fácil lo mejor que podrás hacer cuando aparezca el pesado éste, será darte el piro ya que aunque acabes con él no te dará nada de nada.

Némesis es un personaje muy especial en el juego. Nadie sabe exactamente quien es ni el porque de ese odio visceral que siente hacia el







166cm 182cm 190cm 175cm 197cm

grupo S.T.A.R.S. y no dudará en disparar su Bazooka contra Jill o, si no lo tiene, intentar desguazarla en cuanto la vea. Lo que sí está claro es que es un plasta.

Gráficamente es el mejor Resident que se ha hecho hasta la fecha. A pesar de que los escenarios siguen estando prerrenderizados, la multitud de detalles que encontramos en éstos, tales como los incendios que se encuentran por toda la ciudad, el agua saliendo por las cañerías rotas y un montón de efectos más ayudan a crear un entorno mucho más activo que nunca. Incluso podremos utilizar elementos del escenario en nuestro favor, como bidones llenos de líquido inflamable que podremos hacer explotar de un disparo cuando nuestros enemigos pasen cerca de ellos y hacerles volar por los aires a todos de un disparo con el consiguiente ahorro de munición. Los personajes están mejor diseñados y tienen mejor pinta que en ningún otro juego de la saga, montones de zombis diferentes, nuevas y monstruosas criaturas y nuestra Jill que aparece mucho más detallada y buenorra que en la primera entrega, vestida con ese modelito tan minifaldero.

En un apartado tan importante en este juego como son los sustos que tan famoso han hecho al Resi, hay pocas novedades y son prácticamente los mismos: cuervos y perros que aparecen de repente y alguna mutación de Licker que se encargará de hacernos dar algún bote en el asiento de vez en cuando. Nada nuevo. El control es exactamente el mismo; en esta versión se incluye el control analógico, aunque nosotros preferimos seguir usando el digital ya que nos confundimos menos con esos bruscos giros de cámara que tan poco nos gustan. Aquí si queremos hacer una mención especial a una novedad como es la posibilidad de esquivar los ataques manteniendo pulsado los botones R1 y R2, algo bastante práctico cuando somos atacados por sorpresa. Aunque los menús siguen siendo los mismos también aquí se ha incluido una opción como es la de crear tú mismo tu propia munición combinando diferentes tipos de pólvora.

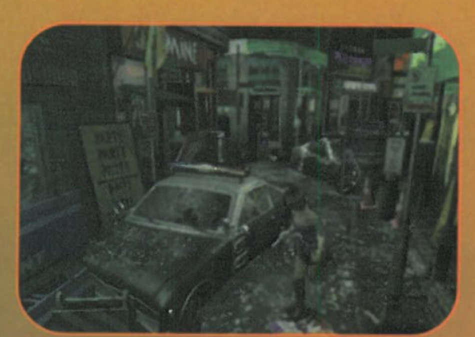


La intro es una de las más alucinantes que se han hecho para la saga Resident Evil.

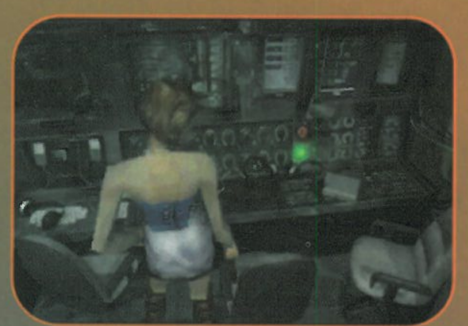
También se ha tenido en cuenta, como en las anteriores entregas, los ránkings que obtendremos al finalizar el juego y que nos darán acceso a nuevos trajes, armas e incluso minijuegos según el número de veces que hayamos guardado, sprays utilizados, tiempo empleado, etc. Pero en esta ocasión se lo han montado mucho mejor y será más sencillo conseguir los tan ansiados ítems de munición infinita y armas especiales. Si conseguimos acabar la aventura al menos con un nivel "E" (cosa bastante fácil, por cierto) tendremos acceso a nuevos trajes que podremos poner a Jill en la boutique del centro de la "City" (que pijo ¿No?) y, lo que más nos ha gustado, podremos jugar a un minijuego llamado "Los Mercenarios" que es una verdadera pasada. Aquí tendremos la opción de controlar a tres de los principales mercenarios que aparecen en la aventura: Carlos, Mikhail y Nikolai. Nuestra misión es cruzar la ciudad de una punta a otra con una bomba que nos han colocado en la chepa y que detonará en un breve



Aprovecha bien los baúles y las cintas de escribir en las salas para guardar partida, ya que son escasas y suelen estár lejos unas de otras.



Date el piro, ese centro comercial tan destrozado no tiene buena pinta



Jill tiene que pedir un helicóptero usando esa radio. Como le pase lo que a nosotros cuando pedimos un mensajero, lo lleva claro.

periodo de tiempo. Para conseguirlo debemos orientarnos y encontrar el mejor camino que, por supuesto, estará plagado de zombis y demás fauna (sí, el pesao del Némesis también aparece aquí, faltaría más). Contaremos con un número muy limitado de armamento y de medikits lo que nos obligará a usarlo de manera inteligente. Cada vez que te cargues a un zombi o una combinación de varios de ellos obtendrás segundos extra que te ayudarán a conseguir tu objetivo, pero recuerda: tus armas son muy limitadas. Este minijuego es tan bueno que te tendrá enganchado más tiempo del que te imaginas ya que, cada vez que consigas el objetivo de desactivar la bomba obtendrás dinerito contante y sonante que te servirá para adquirir munición infinita para las armas que luego podrás utilizar en posteriores partidas del juego principal. Esto hace que te animes a continuar jugando una y otra vez para mejorar tu ránking. ¿A que mola?

En resumen, si te ha gustado cualquiera de los anteriores capítulos no debes perderte este, porque a pesar de haber perdido originalidad y algunas cosas de anteriores entregas, sigue siendo uno de los mejores juegos de aventura y terror que se han hecho para la Play. Totalmente recomendable.



¡Joé con el Némesis! A ver si hacen un Resident 4 y le buscan una novia para que nos deje en paz. ¡Tío brasas!



ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9,8
Personajes más detallados que nunca. Escenarios de fábula.	
MUSICA Y FX	9,8
Sigue manteniendo esa atmósfera de terror de toda la saga.	
CONTROL	8,5
Aunque el analógico no es malo, preferimos el digital. Molestos cambios de cámara.	
INNOVACION	8
Le salva el minijuego de los Mercenarios. Por lo demás es más de lo mismo.	
JUGABILIDAD	9,5
¿Alguien duda de este apartado en un Resident Evil?	

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Los mejores gráficos de la serie. Sonido de cine. El minijuego de los Mercenarios.

Los giros de cámara. El pesao del Némesis llega a rayar.

PUNTUACIÓN FINAL:



SYPHON FILTER 2 CONSPIRACION MORTAL

Todos contra Logan... y Lian Xing

Cuando recibimos el año pasado la beta del primer Syphon Filter, todos en la redacción nos quedamos un poco extrañados preguntándonos que demonios de juego era con ese nombre. La verdad es que sin hacer mucho ruido y sin campañas publicitarias a lo bestia, Syphon Filter se ha hecho con un puesto de honor entre los mejores juegos que hay para nuestra gris. Esta segunda parte mejora en algunos aspectos a la anterior, aunque en otros como en el apartado gráfico se queda al mismo nivel. Lo que sí podemos deciros es que la historia no se limita a ser una ampliación de la anterior sino que, siguiendo una trama similar, es completamente nueva.

Después de la movida de Kazakastán, Gabe Logan debe llevar los discos de datos obtenidos del virus Syphon Filter a su central para que se pueda desarrollar la vacuna. Pero, como era de esperar, los malotes de Pharcom no están por la labor de permitírselo y tratarán por todos los medios a su alcance de volver a hacerse con ellos. A todo esto hay que añadir que Lian Xing, la compañera de Gabe, está infectada con el dichoso virus y cada vez se encuentra peor, con lo que las prisas por sintetizar la vacuna son aún mayores.

La complejidad de la trama se hace aún mayor a medida que Gabe va descubriendo que la gente que creía de su parte está metida en el ajo con los malotes, ya se sabe, siempre andan por ahí intereses de pasta por medio.

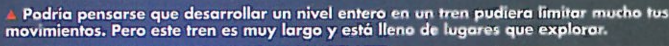
Con toda esta conspiración montada nos introduciremos en una de las aventuras con mejor hilo argumental que jamás se han creado para Playstation y a medida que vayamos avanzando en el juego nos sentiremos más y más atrapados por su fantástica historia. Como novedad hay que citar que según la misión que estemos cumpliendo manejaremos a Gabe o a Lian Xing. Estas misiones son de lo más variadas y van desde las típicas en las que te tienes que liar a tiros con todo bicho viviente a otras en las que lo fundamental es no pegar ni un solo tiro para no ser descubierto. Una de nuestras favoritas es en la que tienes que conseguir atravesar un desfiladero por donde pasa la autopista interestatal y en la que para ello tienes que deshacerte de un nutrido grupo de francotiradores que al mínimo descuido te vuelan la cabeza, todo un reto que pondrá a prueba tus dotes como estratega así como tu capacidad para la emboscada. Para cumplir todas ellas dispondremos del arsenal de armas más alucinante que jamás hemos visto y que podría llegar a ser la envidia del mismísimo agente 007. Desde la simple pistola de 9 mm. hasta el lanzagranadas M79 más devastador, pasando por sutilezas tales



Coge el Tren

Hay un nivel que tiene lugar en un tren en movimiento que nos propone nuevas e interesantes situaciones de combate. Tienes que llegar a la máquina antes de que finalice el tiempo. Pero, cuidado el espacio es muy estrecho y puedes acabar cayéndote a las vías.





▲ Podría pensarse que desarrollar un nivel entero en un tren pudiera limitar mucho tus movimientos. Pero este tren es muy largo y está lleno de lugares que explorar.







▲ Las cajas te servirán en muchas ocasiones como única ayuda para acabar con los tíos que llevan chalecos antibalas. Cuidado con los malos, escóndete bien porque aquí son bastante listos.

Emboscada en el lugar del accidente

En un momento determinado del juego, acabaremos en un lugar donde se ha producido un accidente aéreo. Toda la zona está completamente incendiada, y, por si fuera poco, llena de tipos malos. ¿Es que Gabe no puede tener un segundo de descanso?



▲ "No te asomes al chorro de vapor, no te asom... vaya, mira que te dije que no te asomaras ¿no ves que quema?"



▲ Parece que Gabe se encuentra entre la espada y la pared, justo donde le gusta estar. Al fin y al cabo, es un hombre de acción.



▲ Normalmente, Gabe es un tipo bastante razonable pero, si le tocan mucho las narices, y se ve forzado a ello, muchachos, os podéis ir preparando. No se os ocurra poneros a tiro.



como el rifle de francotirador con silenciador, auténtica maravilla de precisión; su versión con mira nocturna de infrarrojos, la clásica y potente 45, el subfusil con silenciador HK5, la pistola ametralladora más rápida del mundo G18, la ametralladora K3G4 cargada con balas de teflón capaces de perforar los chalecos antibalas y nuestra favorita: el taser, con el que podrás achicharrar a los malotes con una descarga de 500.000 voltios; de verdad es una pasada ver como los fríes con este juguetito.

Todo el juego en sí es un reto a tus capacidades como agente secreto y te podemos asegurar que tendrás que tener muy a punto tus reflejos y sobre todo tus capacidades como estratega. Los escenarios son lo mejor del juego además de ser totalmente interactivos. Por ejemplo: te puede ocurrir que te encuentres agazapado en un sitio y de repente te descubren sin que sepas como ha sido posible. Lo vuelves a intentar y te vuelven a pillar, hasta que te das cuenta de que la causa de todo es una farola o un foco que está iluminando la zona donde te encuentras y por eso te pillan. ¿Qué haces? Nada más fácil, le pegas un tiro al foco en cuestión y verás como entonces ya no te ven y con un simple disparo de tu 9mm. con silenciador a la cabeza del malote acabas con él en menos que canta un gallo y sin que nadie se haya percatado de tu presencia. ¡Es genial!

Gráficamente, como hemos dicho, lo mejor son los escenarios ya que los personajes siguen siendo muy poligonales y sin ningún tipo de expresión; aunque, eso sí, los movimientos de éstos son muy fluidos y bastante convincentes. Es una lástima que no hayan cuidado un poco más este defecto que ya se produjo en la primera parte. El sonido es brutal, los efectos son alucinantes, los disparos, las explosiones y todo lo que suena en el juego es de nivelazo. Algo muy positivo es que en esta ocasión se le ha dado una mayor importancia al doblaje al castellano que tan poco nos gustó en la primera parte. Se ha realizado en España con actores de doblaje españoles (que como todos sabéis son los mejores del mundo) y el resultado ha sido realmente fantástico. Nos atreveríamos a decir, incluso, que llega a tener tanta calidad como el doblaje que se hizo con Metal Gear Solid.

Otra de las novedades incluidas en esta segunda parte es un modo dos jugadores a pantalla partida, con un sistema de juego muy al estilo Quake. Aquí podrás seleccionar entre varios personajes de la aventura, tanto buenos como malos, y enfrentarte a otro colega en una especie de modo "Deathmatch" en el que tendrás que buscar a tu oponente a lo largo de un escenario a elegir entre un montón de los que aparecen en el juego; algunos están bloqueados y se irán abriendo a medida que avances en el juego. En cada escenario, además de encontrar y eliminar al oponente, tendrás la oportunidad de hacerte con armas y chalecos antibalas para reforzarte. Es bastante divertido y una opción genial para cuando hayas acabado con la aventura principal, lo que da al juego una mayor vida útil.

Con respecto a la duración del juego hay que decir que no es nada corto, ni excesivamente largo a pesar de ocupar dos discos y que el nivel de dificultad es bastante progresivo. Pero no te vayas a creer que es tan fácil como para acabártelo de una sentada. En PSM ya éramos fans de la primera parte y esta continuación no nos ha decepcionado lo más mínimo, sino más bien todo lo contrario. Si te gustó el anterior; Syphon Filter 2: Conspiración Mortal es una compra obligada; y si no te gustó, también.



▲ ¡Eh, Harry! ¡Ven aquí! ¿No ves algo ahí, entre esos arbustos? Me ha parecido ver a un ti... ¡ARGH!



▲ La peor forma de que te vea Gabe es a través de su mira telescópica. Y es que nuestro chico es un auténtico ejército de un solo hombre.



▲ Una espectacular imagen de los restos del avión con el fondo en llamas. ¿Qué más queréis que os digamos?

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9
Aunque los personajes son muy poligonales, los escenarios son una pasada.	
MÚSICA Y FX	10
La música y los efectos acompañan perfectamente a la acción. El doblaje es fantástico.	
CONTROL	9,8
Muy bueno e intuitivo, especialmente la forma de apuntar con las armas.	
INNOVACIÓN	9
Basado en el final del anterior pero completamente nuevo. Modo 2 jugadores.	
JUGABILIDAD	10
Adictivo, envolvente y muy progresivo. Una vez empieces no querrás dejarlo.	

Interes: 1º. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ El argumento. Escenarios interactivos alucinantes. Dificultad progresiva. Efectos de sonido y doblaje fantásticos.

▼ Los personajes siguen siendo demasiado poligonales, se los podía haber currado un poco más.

PUNTUACIÓN FINAL:



A VECES, EL REALISMO NO RESULTA TAN DIVERTIDO.

THRASHER PRESENTS SKATE AND DESTROY

Una estación de metro vacía puede servir perfectamente como pista para los monopatines.

Tomando prestado su nombre de la revista 'Thrasher', biblia de la comunidad de skaters, Skate & Destroy abandona la escena Xtrema y devuelve a los jugadores a su lugar original, las calles de la gran ciudad. Todos los lugares donde se desarrolla el juego son estrictamente entornos urbanos, en los que nuestro objetivo consistirá esencialmente, en conseguir el mayor número de puntos en un intervalo de tiempo de dos minutos y conseguir mantenernos un paso por delante de la poli, perfectamente equipada con sus tásers y dispuesta a dejarnos fritos de un calambrazo a la mínima oportunidad. El juego cuenta con ciertos alicientes extras en forma de licencias de ropa y tablas, junto con una completa banda sonora de una serie de artistas bastante conocidos. Se ha prestado gran atención a las animaciones de las caídas, de modo que, en lugar de ver una secuencia preprogramada para todos y cada uno de los choques, cada uno de ellos se verá de forma diferente dependiendo de cómo caigamos y de qué parte del cuerpo nos golpeemos por el camino. Esto se traduce en un conjunto de movimientos de los personajes más fluido y realista, repleto de miembros retorcidos, torsos magullados y choques dolorosos con demasiados objetos inmóviles, que ofrecen un buen reto a los competidores.

Hasta aquí todo suena muy bien y, en teoría, así es como debería haber sido. Por desgracia, las cosas no siempre son como deberían.

En vez del estilo de juego más cercano al tipo arcade que puede verse en otros títulos de skate anteriores, Thrasher: Skate and Destroy trata de centrarse más bien en la parte de simulación de este deporte. Al principio hay seis personajes que se pueden seleccionar, cada uno con sus propias habilidades, y diez escenarios diferentes basados en o inspirados por lugares reales.

No podemos dejar de reconocer el esfuerzo realizado por los desarrolladores, se nota que estaban tratando de conseguir algo nuevo, diferente y más original que la mayoría de juegos de este género que ya existen en el mercado, pero se dejaron atrás, en el proceso, ciertos elementos importantes en todo juego, como son la diversión y la facilidad de jugar y manejo. Ser capaz de realizar prácticamente cualquier movimiento que se nos antoje en cualquier momento dado es algo estupendo, y es, como comentábamos, uno de los principales atractivos, en teoría, del juego. Sin embargo, resulta que los controles no son lo que podríamos llamar intuitivos y los personajes en general no responden muy bien a nuestras "instrucciones", lo que hace que el proceso en sí de ejecutar un movimiento pueda resultar de lo más frustrante. En algunos casos, tenemos que pulsar hasta tres botones diferentes y una dirección para que nos salga un simple movimiento, lo que resulta desde luego demasiado complicado, incluso para una simulación (ni que fuera un juego de lucha). Incluso después de llevar ya cierto tiempo jugando, la gran mayoría de los jugadores seguirán, con toda probabilidad, haciéndose un lío con el sistema de control. Los desarrolladores deberían habérselo pensado dos veces antes de venirnos con algo así, y deberían haber hecho que fuera mucho más fácil meterse en harina. Pero eso no es lo único, hay otros pequeños detalles en Skate and Destroy que pueden resultar bastante incordiantes de cuando en cuando.

Por desgracia, la mayor parte de los movimientos de Thrasher son muy difíciles de ejecutar; una lástima.



Los personajes del juego llevan todos la indumentaria propia del mundillo.



▲ Alguno de los niveles se desarrolla durante la noche, lo que hace que movernos con nuestra tabla sea un reto mayor. Hace falta tener habilidad.



▲ Todas las pistas cuentan con múltiples oportunidades para realizar todo tipo de saltos y acrobacias.

▲ El juego muestra una lista ordenada de nuestros trucos, de modo que sepamos exactamente lo que hemos hecho, y lo que aún tenemos que hacer para ganar la mayor cantidad de puntos posible.



▲ Está visto que no hay un juego de este género que no tenga su piscina vacía, y, para no ser menos, Skate&Destroy tiene varias. Incluso están decoradas con logotipos alucinantes.



▲ Es obvio que este es uno de los movimientos más simples disponibles. Si la pifiamos, quedaremos bastante ridículos cuando nos la peguemos.

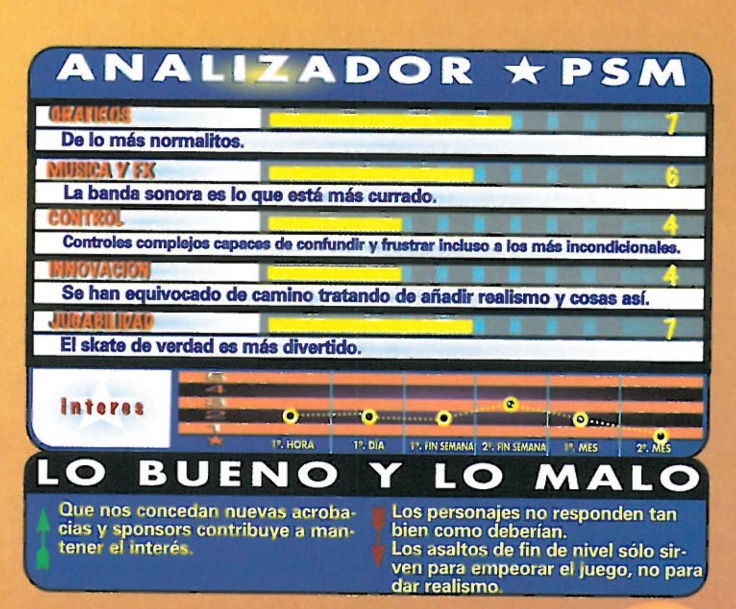


▲ ¡Vaya! ¡Ya nos ha pillado la poli Será mejor que corramos si no queremos llevarnos una buena descarga. A este paso, vamos a poder encender bombillas con la boca, como el tío Fester.

Fallar al realizar una acrobacia y caernos de nuestra tabla puede resultar una auténtica tortura, porque se tarda demasiado en volver a ponerse en pie y seguir adelante. Un tiempo de recuperación de dos o tres segundos para cada caída puede que no parezca mucho mirado así, en frío, pero, si sumamos todas las veces que acabamos por los suelos, podemos acabar auténticamente de los nervios. Además, al final de cada fase, nos pueden asaltar uno de los tres siguientes: un policía, un perro o un chorizo. Ahora, lo que nos gustaría saber es ¿qué es lo que realmente aporta eso en cuanto a realismo o jugabilidad? Puede que acabemos de realizar la mejor actuación de nuestra vida y entonces viene un poli y nos persigue con su táser. Si nos atrapa, se acabó. Adiós a nuestra actuación perfecta, nuestra puntuación y vuelta a empezar ¡Qué alegría! ¿Y cuándo ocurre eso en el mundo real?

Hemos de reconocer, de todos modos, que Thrasher hace un buen trabajo enseñándonos nuevos trucos, habilidades y movimientos a medida que vamos jugando. Siempre hay algo nuevo que descubrir. Por desgracia, no creemos que muchos tengan la paciencia de jugar tanto tiempo como para llegar a descubrirlos. Un sistema de control bastante mediocre, unos gráficos bastante normalitos y un período de aprendizaje excesivo no son los factores que sirven para hacer de un título un buen juego. Si tanto os interesan los monopatines con un alto grado de realismo, compráos uno de verdad y salid a la calle. Aunque parezca increíble, os dolerá menos y os lo pasaréis mucho mejor.

◄ Aunque la mayor parte de los niveles del juego son completamente inventados, no faltarán algunos basados en escenarios reales famosos entre los skaters.





WCW Mayhem

Electronic Arts saca la lucha libre profesional del ring

Últimamente, parece que los juegos de lucha libre están cobrando cada vez mayor popularidad. Al menos eso es lo que parece, porque últimamente no paran de aparecer nuevos títulos de este género en el mercado. La competencia entre las casas de desarrollo parece que va a ser fuerte, lo que no va a venir mal para los aficionados a este tipo de productos, ya que prácticamente no habían sufrido ningún cambio desde los primeros tiempos de la Play, y ya sabemos que, normalmente, cuando hay competencia, eso suele suponer que los desarrolladores tratarán de hacer cosas nuevas y hacer que el género avance y se perfeccione. Ahora mismo, parece que la principal preocupación de las compañías es hacerse con los derechos de las dos licencias principales, WCW y WWF. Hasta hace relativamente poco, la licencia de WCW estaba en manos de THQ, mientras Acclaim se quedaba con la de WWF. Sin embargo, las cosas han cambiado no hace mucho, y Electronic Arts ha logrado hacerse con los derechos de WCW, con lo que THQ ha reaccionado adquiriendo los de la WWF. ¡Esto es la guerra! Ahora habrá que ver cómo reacciona Acclaim, que ya prepara su nuevo título de wrestling. En cuanto al que está a punto de sacar THQ, en la incubadora de este mes tenéis más información, pero, por el momento, vamos a centrarnos en el que nos ocupa en estos momentos, la primera incursión de Electronic Arts en el tema de la lucha libre profesional: WCW Mayhem.

Para ser, como decimos, un primer intento, es bastante meritorio. El principal factor que contribuye a hacer de Mayhem un entretenido juego de lucha es la naturaleza bastante simple y lógica de sus controles. A diferencia de lo que ocurre en otros muchos productos de este tipo, empezando por el anterior WWF Attitude, es que no hace falta que nos aprendamos de memoria largas combinaciones de botones para poder llevar a cabo nuestros ataques. En vez de eso, todo ha quedado reducido a su forma más básica. Para rematar a nuestro contrincante con uno de nuestros movimientos especiales lo que tenemos que hacer es algo tan sencillo como pulsar Cuadrado... y ya está. Mientras que en Attitude, por ejemplo, podemos acabar usando cuatro o cinco, o incluso más para conseguir lo mismo, lo que resulta en ocasiones excesivamente complicado e innecesario. Esto es algo que puede horrorizar a los aficionados a los juegos de lucha convencionales, a los que les gusta encontrar largos combos ocultos tras varias pulsaciones y movimientos del stick pero, para los menos hábiles, facilitará mucho las cosas.

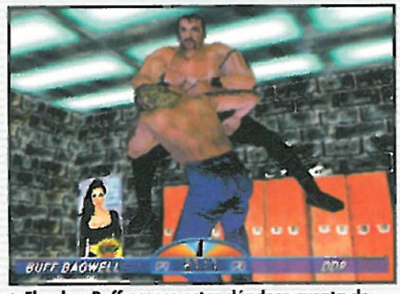
Otra de las ventajas que tiene Mayhem sobre Attitude (no es que nos haga especial ilusión meternos con este último, es que es justo el título anterior de este género), es la posibilidad, por primera vez, de sacar las peleas de la zona del ring (ya antes se podía pelear en los alrededores del mismo, pero sin salir de allí). Los luchadores ya no estarán obligados a quedarse en esta zona, sino que ahora podrán continuar la pelea en otros lugares, como los servicios, vestuarios, e incluso aparcamientos. Y, como en esos sitios pueden encontrarse todo tipo de "objetos contundentes" que pueden usar como armas, la pelea se puede poner bastante más interesante. Para no perdernos detalle, podremos seguir la acción por medio de las cámaras de seguridad instaladas por todas partes.

Otra interesante novedad introducida por Electronic Arts en este juego es el Medidor de Entusiasmo. Se trata básicamente de un indicador de la dirección que está tomando la pelea (quién está ganando y quién perdiendo, vamos), que ayuda a los jugadores a decidir si deberían probar a rematar a su oponente o (si van perdiendo) les conviene más bien salir corriendo y tratar de reagruparse.

Mayhem cuenta con más de 60 luchadores diferentes, incluyendo algunos de los más famosos, como Hollywood Hogan, Goldberg, Sting y Kevin Nash, y también hay algún personaje oculto. Todos ellos hacen su entrada al ring de una forma de lo más teatral, como corresponde a un espectáculo como éste, cada uno con su propia música de fondo, efectos de iluminación, etc. Todos los escenarios propios de WCW están retratados, incluyendo todos los shows televisivos (Nitro, Thunder, Saturday Night y los de Pay-Per-View).



▲ Aunque el antiguo Mr. Perfect, Curt Hennig, no lucha mucho últimamente, podremos pegarnos con él todo lo que queramos en este juego.



▲ El pobre Buff parece estar dándose cuenta de que no le pagan lo suficiente por aguantar semejante trato.



▲ Para disfrute de los fans, Mayhem contará con una buena selección de "armas", como esta silla.



▲ De todos los luchadores, Bret es quizá uno de los mejores y más presumidos.



▲ Las pantallas de menús de este juego están diseñadas para ser fáciles de manejar sin dejar de mostrar un look futurista.

▲ Este modo nos permite ajustar el aspecto de nuestro luchador como más nos guste.

◄ ¿Qué clase de persona necesita escribirse el nombre en el culo? ¿Acaso se le pierden tanto sus pantalones?

Y hasta aquí todo lo que se puede decir más o menos bueno sobre Mayhem, ahora nos toca meternos con sus puntos débiles. Para empezar, a pesar del hecho de que cuenta con unos personajes muy detallados, el juego sufre de numerosos defectos a nivel gráfico, y son numerosos los efectos de "clipping". Sí, claro, ya sabemos que todos los juegos 3D tienen, en mayor o menor medida, este tipo de problemas, pero no llegan al extremo de Mayhem. Da la impresión de que, al final, este apartado lo hayan hecho con prisas. Además, no hay tantas modalidades de juego a escoger como se suponía que iba a haber y, las que hay, son bastante básicas, la verdad. Incluso la opción de creación de nuestro propio luchador, que, en principio, iba a tener un nivel de detalle nunca visto, que permitiría incluso ponerle el nombre que nosotros quisiéramos para después oír cómo lo anunciaban al hacer el paseíllo hacia el ring es bastante limitada, al menos si se compara con otros juegos (no creemos que haga falta decir cuál es ese juego del que estamos hablando ¿verdad?, ya lo hemos nombrado suficientes veces a lo largo de los últimos párrafos).

Aun así, hay que reconocer que, para ser la primera vez que lo intentan, los chicos de Electronic Arts no lo han hecho mal, pero está claro que todavía les queda mucho camino por delante, y que no les debería costar mucho mejorar, al menos en su aspecto gráfico. Los controles del juego son bastante buenos, fáciles de manejar y cuenta con un buen número de luchadores. Pero, como decimos, no está suficientemente depurado y le faltan la gran cantidad de modalidades de juego de otros títulos (sí, el de siempre). Sin embargo, si os gustan los juegos de lucha libre y no os apetece tiraros un buen montón de horas aprendiendo el manejo y los movimientos de vuestros luchadores, WCW Mayhem es el juego que buscáis.



► El Momentum meter es una interesante novedad de este título, ya que hace más fácil saber quién está ganando el combate.

Conocer a los luchadores

Un vistazo más de cerca a los modelos poligonales de los luchadores nos permite ver el nivel de detalle alcanzado. Hay que reconocer que si no fuera por los defectos de Clipping podrían considerarse los más conseguidos hasta el momento.



Kidman





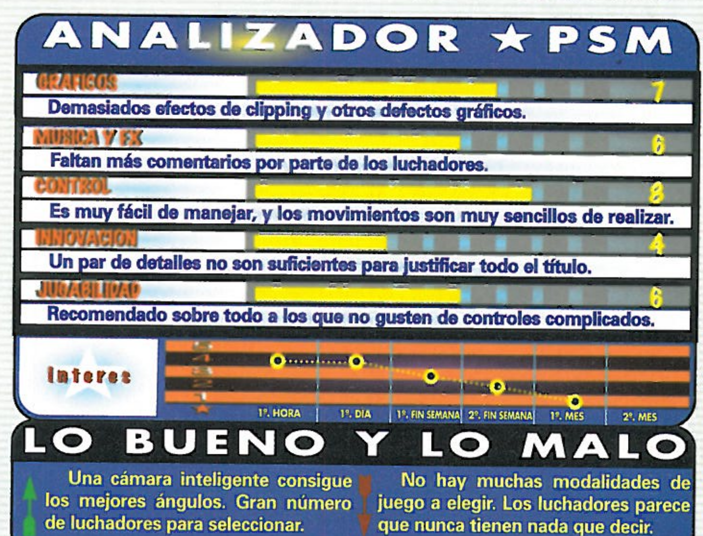
Booker-T



Goldberg



Diamond Dallas Page









Saludos desde Japón de Hua-Kin , vuestro corresponsal, siempre a la ultima de lo que se cuece, en la tierra del sol naciente, que no caliente.



Oh, no! Ahora que estoy aquí atascado en la entrada de Yamagiwa haciendo cola para la PS2, no podré ir al otro gran evento de este mes: el Festival PlayStation de Sony. ¡Será posible! Aunque quizá pueda convencer a alguno de mis colegas para que se siente en la caja de cartón y guarde nuestro sitio en la cabeza de la cola, mientras yo me voy a la fiesta de Sony para jugar con alguna de las 500 consolas PS2 que han preparado para estos dos días. Puede que incluso llegue a tocar una y ver cómo es al tacto, ya que todos los modelos que había en exposición en el TGS de Otoño estaban protegidos tras un cristal... ¡qué ganas de fastidiar! Claro que, incluso si no logro convencer a ninguno de ellos, todavía me queda esperar al Tokio Game Show de Primavera, y ese es un sitio al que podremos ir todos, pues es después del lanzamiento de la PS2 y nuestras máquinas estarán sanas y salvas en casita. En esta ocasión, el tema del Show será la llegada del nuevo siglo (al menos hay gente que se da cuenta de que todavía faltan unos meses para que empiece de verdad el nuevo milenio) y el papel fundamental que desempeña el Tokio Game Show en la industria de los juegos. Los encargados del marketing del evento lo presentan como un gran satélite, que transmite información sobre el futuro de los juegos para todo el mundo. Me hace sentir tan orgulloso.

- Hua-Kin, Otaku Supremo



◄ Bienvenidos al festival que trae la onda del nuevo siglo.

TOKYO GAME SHOW 2000 SPRING
「東京ゲームショウ2000春」

NOTICIAS SOBRE IMPORTACIONES

* Esa fiesta de la PS2 contará con más de 20 títulos con los que poder jugar y se celebró entre los días 19 y 20 de Febrero en Makuhari Messe, el mismo sitio en que se celebra el Tokio Game Show. Y lo mejor de todo es que los asistentes podrán llevarse un disco de demo de PS2... ¡genial!

PLAYSTATION FESTIVAL 2000

TOKYO FLASH



Las compañías de juegos sacaron a sus pesos pesados a la calle durante la pasada campaña de navidad, incluyendo el esperadísimo Shenmue de Yu Suzuki. Sony contraatacó con Gran Turismo 2, posiblemente el juego más esperado del año, por lo que se disparó al primer puesto de las listas de ventas, que es donde, sin duda, se va a quedar una temporada. Aun así, teniendo en cuenta el número mucho menor de Dreamcast en el mercado, las cifras de ventas de Shenmue, alrededor del cuarto de millón de copias en su primera semana, resultan bastante impresionantes. Lo verdaderamente relevante para los usuarios de PlayStation es que el éxito de Sega en la recreación de un mundo de juego que realmente vive y respira nos hace concebir muchas esperanzas para los futuros títulos de PS2. Yu Suzuki tiene uno de los mejores equipos de desarrollo del mundo, por supuesto, pero Sony también cuenta con mucho talento de su parte. Si en Dreamcast puede hacerse algo así, no cuesta suponer que veremos cosas al menos tan buenas en PS2. Desde luego, el futuro de los juegos se presenta ciertamente prometedor.

◄ Esto NO es lo mejor que podemos esperar, no señor.

Lo Más Esperado

La PlayStation 2 ya está prácticamente aquí y, en Japón, el primer título ya se ha colado en la lista de lo más esperado: el Ridge Racer V de Namco. Anunciado con fecha de lanzamiento de 9 de Marzo (lo que significa que ya no es un título de lanzamiento de PS2, ¿será cierto?), se espera que éste sea el juego de carreras capaz de hacer frente a Gran Turismo 2000, contando además con la gran ventaja de que saldrá antes. Dragon Quest 7 continúa en el primer puesto, lo que debería tener a Enix encantado, aunque se está haciendo cada vez más complicado mantener el interés y la emoción por el aspecto del juego cuando también tenemos cosas como Dark Cloud a punto de salir.





▲◄ Dark Cloud y Dragon Quest: ¿con cuál os quedaríais?

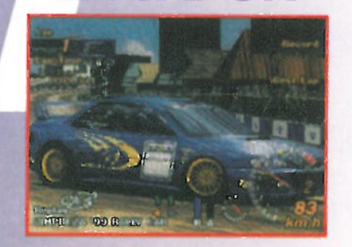
Lo más caliente para PlayStation: El juego que todos andan probando en las máquinas de demo de la calle es Gran Turismo 2. No es que sea precisamente una gran sorpresa, teniendo en cuenta la adicción a los coches que reina aquí en Japón, y que el juego cuenta con prácticamente todos los coches que se fabrican en este país. Las carreras callejeras es a lo que los chavales se dedican aquí los sábados por la noche para descargar parte del estrés acumulado a causa de los agotadores desplazamientos en tren de los días de diario. Esa es la principal razón por la que el otro juego de moda en estos momentos, Densha De Go Professional, de Taito, es una gran sorpresa. Todavía estamos tratando de adivinar por qué una nación que se pasa media vida apretujada como sardinas en lata en agobiantes trenes un par de horas diarias, se relaja tras un duro día de trabajo reviviendo esa experiencia en sus PlayStations con la serie de simuladores 'Vayamos en tren'. Extraño, muy extraño.

◄ Atención: Hacen falta 37 años para completar este juego, así que no olvidéis antes cancelar el resto de vuestra vida.





TOP 10 SUPERVENTAS EN JAPON



一 1. **Gran Turismo 2** (SCEI)
二 2. **Yugiou Shin-Duel Monsters** (Konami)
三 3. **Legend Of Dragoon** (SCEI)
四 4. **Densha De Go Professional** (Taito)
五 5. **Pachisulo Aluze Okuko 2** (SME)
六 6. **Soumatou** (Tecmo)
七 7. **Chrono Cross** (Square)
八 8. **Tokimeki** (Konami)
九 9. **Vibrebon** (SCEI)
十 10. **DX Jinsei Game 3** (Takara)

Lista de lanzamientos para Japón

FECHA	TITULO	COMPAÑIA	GENERO
PS1			
9	Driver	(Spike)	Acción
16	Pandora Max Series	(Pandora Box)	Roll
23	The Psychology Game 6	(Vigit)	Otros
	Pro Mahjong	(Culture Brain)	Juegos de mesa
30	Eve Zero	(Net Village)	Aventura
	Eve Zero Limited Edition	(Net Village)	Aventura
En algún momento de Marzo;			
	Bass Landing 2	(ASCII)	Deportes
	Hekisamuun Guardians	(Increment P)	Simulacion
	Doki Doki Pretty League	(Xing Ent.)	Simulacion
	Theme Park World	(EA/ Square)	Simulacion
	FIFA 2000	(EA/ Square)	Deportes
	Infinity	(Kidd)	Aventura
	Angelique	(Koei)	Simulacion
PS2			
	A6 Let's go by A -train! 6	(Artdink)	Simulacion
	Sky Surfer	(Idea Factory)	Acción
	American Arcade	(Astroll)	Juegos de mesa
	Kessen	(Koei)	Simulacion
	Street Mahjong Trance	(Sunsoft)	Juegos de mesa
	Golf Paradise	(T&E Soft)	Deportes
	Tekken Tag Tournament	(Namco)	Lucha
	Ridge Racer V	(Namco)	Carreras
	Eternal Ring	(From Software)	Roll
	Billiard Master 2	(Ask)	Juegos de mesa
	Drum Mania	(Konami)	Musica
	Jikkyou World Soccer 2000	(Konami)	Deportes
	Gradius 3 & 4	(Konami)	Shoot'em up
	Mahjong Yarouze 2	(Konami)	Juegos de mesa
	Fantavision	(SCEI)	Acción

HOT en Japon

A IRON CHEF LE DAN BOLETO

Fuji TV ha decidido acabar con el programa de cocina más entretenido del mundo, "Ryori no Tetsujin" también llamado "Iron Chef", o sea "El chef de hierro". Iron Chef, que empezó a emitirse en 1993, hacía que la cocina pareciera superdivertida, con contendientes externos que competían con los expertos residentes (que vestían con trajes de lo más extravagantes) para preparar una comida completa en 45 minutos. Cada plato tenía que incluir un ingrediente "temático" predeterminado, que podía ser cualquier cosa, desde tofu hasta avestruz. En Estados Unidos también se emitía, como programa sindicado en el Canal de la Comida, así que será echado de menos a ambos lados del Pacífico. Para más información, podéis consultar las páginas http://www.ironchef .com/ ohttp://www.geocities.com/Television City/1365/.



▲ El Iron Chef de la cocina francesa.



▶ ¡Eso es lo que yo llamo una cocina!

STRIDER

Todavía no tiene fecha fija, pero ya sabemos que Strider prepara su regreso (al menos a Japón, claro) para un futuro muy próximo y contará con la ayuda de unos cuantos movimientos nuevos. El juego tendrá gráficos de sprites 2D sobre fondos poligonales y el lote incluirá un disco extra con una versión perfecta del juego original de Strider para recreativas. Fantástico.



▲ Esta especie de tigre es uno de los primeros jefes que nos encontraremos.



▲ Hiryu busca la protección más que dudosa de la catarata, mientras sus oponentes la emprenden con los lanzallamas.



▲ Los fondos cuentan con efectos alucinantes, como estas cascadas.

El favorito de este mes de Hua-Kin

Estoy deseando que llegue la fecha del lanzamiento de la PlayStation2; es tan emocionante. ¡Banzai, banzai, banzai! Pero uno de los principales misterios referentes a los títulos inicialmente disponibles quedará respondida antes, el Millenium Event de Square. ¿De qué va The Bouncer? ¿Tendrá algo más que secuencias de lucha? ¿Será tan alucinante como todos esperamos que sea? Casi no puedo aguantar la emoción. ¡Quiero saberlo! ¡Y quiero saberlo ya!



Sabemos que dicen que es una "pelicula de acción que se juega" pero, ¿qué demonios significa eso exactamente?



INFOGRAMES PRESENTA EN LONDRES GEKIDO Y N-GEN

El pasado mes de febrero la compañía francesa Infogrames presentó en la ciudad del Támesis a toda la prensa, sus dos nuevas apuestas para Playstation en esta temporada primaveral que se acerca, Gekido y N-Gen. Hasta allí nos desplazamos, invitados por Infogrames, para comprobar en directo y de primera mano como funcionan estos dos prometedores juegos.

Acompañados por nuestra anfitriona, la simpática y pizpireta Aida Guerra, lo primero que hicimos fue dirigirnos a la fiesta de presentación que a tal efecto los chicos de Infogrames habían preparado en un local londinense de lo más "chic". Allí tuvimos la oportunidad de probar los dos juegos y de charlar distendidamente con sus programadores, los cuales se brindaron a darnos todas las explicaciones que necesitásemos acerca de sus productos. Al día siguiente por la mañana tuvo lugar la presentación exclusivamente para la prensa. En primer lugar se presentó N-Gen, un juego tan original como espectacular en el que tienes que ganar carreras con aviones volando lo más bajo posible para conseguir velocidad, ítems y puntos extra con los que ir mejorando tus veloces aparatos. En palabras de uno de sus programadores, es una especie de "Jet Turismo". O sea un Gran Turismo pero con aviones, ya que aquí se trata de comprar aviones y luego mejorarlos con el dinero que vas ganando, salvando las distancias con el juego de Polyphony, claro está. La verdad es que el juego se mueve bastante rápido y con una sensación de velocidad espeluznante que te obliga a realizar maniobras tan espeluznantes como nunca hubieras imaginado. El local se había ambientado como si se tratara de una sala de misiones de las fuerzas aéreas con un tío enfundado en un mono de vuelo representando al comandante de la misión y que fue el encargado de dar paso a que los programadores, los simpáticos chicos de Curlymonsters, nos hablaran de su creación.



Gekido fue el otro juego presentado en esta conferencia y que una vez más demostró el buen hacer de la gente de Infogrames. Es una especie de Beat'em up con un estilo muy similar al de aquella joya para Mega Drive que se llamaba Streets of Rage. A diferencia con aquel, Gekido está realizado en 3D y los escenarios son totalmente interactivos, pudiendo usar objetos del decorado para lanzarlos sobre nuestros adversarios, aprovechar las armas que dejan caer los malos y la posibilidad de crear nuestros propios y demoledores combos. Es un juego muy entretenido, de acción desenfrenada e ideal para jugar hasta con tres colegas en modo cooperativo. Tendréis más información de estos juegos en próximos números de PSM.

PD: No queremos olvidarnos de dar las gracias a la tía Aida por lo bien que nos cuidó (y a su amiga japonesa del hotel, je, je) y mandar un cariñoso saludo al tío Mathieu que nos dejó por los griegos y al que tuvimos la oportunidad de abrazar en Londres (Se te echa de menos "tilomondo").



▲ El "Capitán Cavernícola" dando las órdenes para la misión.

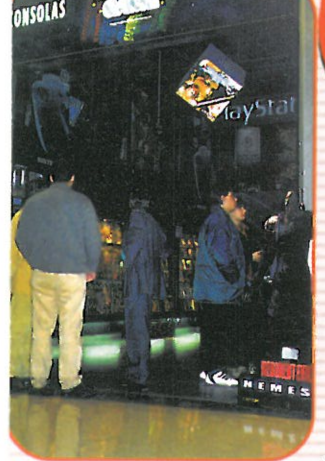


▲ Aquí tienes alguno de los personajes de Gekido. El estilo Manga es bastante evidente.



▲ Velocidad terminal, pasadas a ras del suelo, esto es N-GEN.

RESIDENT EVIL 3 Y GLOBAL GAME EN VALENCIA



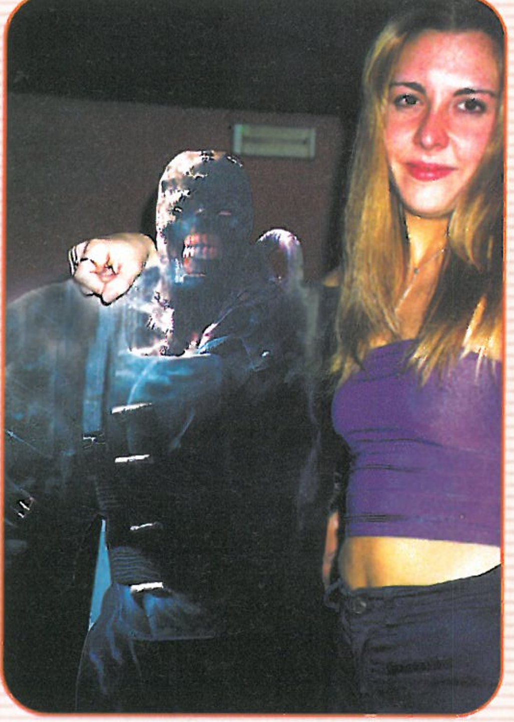
La ciudad del Turia fue la elegida por nuestros amigos de la cadena de Tiendas Global Game para presentar al público el nuevo título de la saga Resident Evil, esta vez distribuido en España por Proein. Así que en PSM no nos pudimos negar a desplazarnos hasta allí, gentilmente invitados por Global Game, para asistir a tan interesante acontecimiento.

Primero asistimos a la demostración que se realizó del Resi en la tienda que Global Game tiene en el Centro Comercial Gran Turia en la capital valenciana donde, tanto nosotros como cualquiera que se acercase por allí podía echar un vistazo al nuevo título de la saga de terror más famosa de Capcom, jugar un rato con él para probarlo y, si querías, comprártelo.

La otra parte de la fiesta se celebró en la conocida discoteca valenciana "Woody" en dos sesiones. Una para los más jovencitos que tuvo lugar desde las 6 de la tarde hasta las 10 de la noche y a la que asistió tanta cantidad de público que la policía tuvo que encargarse de organizar aquello un poco para que no se producieran alteraciones del orden ya que todo el mundo estaba ansioso por ver lo que se cocía allí dentro.

Nosotros preferimos asistir a la segunda sesión, a partir de las 11 de la noche, por aquello de que primero nos invitaban a cenar y tal y tal... y porque luego estaría la disco algo más despejada. Allí tuvimos la oportunidad de seguir probando el juego en varias consolas instaladas para la ocasión y participar en los sorteos de juegos, camisetas y merchandising que se celebraron hasta bien entrada la madrugada. Bueno, también nos tomamos algún "copein" e intentamos establecer alguna que otra relación con las valencianas que pululaban por allí, aunque por más que lo intentamos no lo conseguimos. Ni siquiera se sentían impresionadas por el gran porte y distinción de Oscar del Moral y sus primos ni por el impresionante atractivo físico del tío Alfredo de Proein que gentilmente se brindaron a ayudarnos en tan peligroso lance. ¡Hay que ver que duras que son estas tías!

Desde PSM queremos agradecer a la gente de Global Game el trato recibido, sobre todo al tío Miguel Angel y al Tío Pier Paolo, y animarles a seguir con iniciativas de este tipo.



▲ Con relaciones públicas así, no, el Némesis no, Global Game tiene futuro.



▲ ¿Quién dice que las chicas no le pegan a esto de los Zombis?.



◀ Tuvimos la oportunidad de contar entre los asistentes con la presencia de un "Némesis" versión femenina o al menos eso creemos. Os aseguramos que fue más terrorífico que el propio juego.



▲ Los chicos de Global Game y Proein incluida nuestra querida Pilar de MC Ediciones posaron en esta instantánea para la posteridad.

PERIFERICOS

VOLANTE SPRINTER



FABRICANTE: Logic 3
LANZAMIENTO: Disponible en EE.UU.

El mercado está completamente abarrotado de volantes que no pasan de la simple mediocridad. Es una pena, pero el Top Drive Sprinter no deja de ser otro de esos a los que esta calificación también se ajusta a la perfección, y eso se debe fundamentalmente a que tiene una serie de problemas bastante obvios. Uno de los accesorios que incluye, el Lap Top Holder nos permite, en teoría, acomodarnos el volante en el regazo mientras estamos sentados. Eso suena muy bien, pero, en la práctica, resulta extremadamente incómodo, además de no ser lo suficientemente largo como para mantener el volante derecho y quietecito. Además, los botones de la parte frontal del volante están invertidos, de forma que el acelerador está a la izquierda en lugar de a la derecha, lo que resulta bastante confuso y molesto hasta que logramos acostumbrarnos. Es compatible con los mandos Jogcon y Negcon de Namco, pero la total ausencia de algún tipo de opción, botón, palanca, o lo que sea, que nos permita ajustar plenamente la sensibilidad hace que, al final , esa compatibilidad no sirva para nada. Por todas estas razones que acabamos de exponer, nos resulta bastante difícil recomendar el Sprinter, sobre todo cuando sabemos que hay otros muchos volantes bastante mejores.

CALIFICACIÓN: 5

SISTEMA DE SONIDO SCREENBEAT

FABRICANTE: Logic 3
LANZAMIENTO: Disponible en EE.UU.

Los aparatos de televisión no es que sean precisamente conocidos por su reproducción dinámica del sonido con un gran nivel de calidad, en especial en lo que se refiere a las bajas frecuencias. Por ello, si pretendemos sacarle el máximo jugo a las posibilidades que ofrecen los juegos actuales, tanto en el apartado de banda sonora como en lo que a efectos de sonido se refiere, vamos a necesitar cierto equipamiento extra. Hay un buen número de sistemas de altavoces de baja alimentación y estupenda calidad de sonido en el mercado, aunque la mayoría están concentrados más específicamente en el mercado de los PCs, por lo que, para conseguir que funcionen con nuestra PlayStation, normalmente necesitamos conseguir uno o dos cables más que tendremos que conectar por aquí o por allá, y, en ocasiones, tendremos que recurrir a alguna que otra chapucilla de nuestro amigo el manitas de turno. Por eso nos alegra encontrarnos con un sistema como este Screenbeat SoundStaion de Logic 3, pues todas estas florituras no serán necesarias, ya que el paquete incorpora todo lo que nos pueda hacer falta para conectarlo a prácticamente cualquier PC, fuente de música o consola de juego, incluyendo, naturalmente, nuestra PlayStation. El sistema de altavoces de 3 vías con bafle de bajos, alcanza los 300 watios de potencia. Los sonidos más graves logran así una gran riqueza y profundidad, con su propio control independiente de volumen. Incluso viene en dos extravagantes colores diferentes.

CALIFICACIÓN: 8





No es la primera, ni tampoco será la última compañía, que se decide a sacar una línea de periféricos propia. La iniciativa es bastante buena ya que nos ofrece disponer de una amplia gama de accesorios personalizados para nuestros juegos favoritos, además de saber que funcionarán perfectamente con los juegos de la marca, por lo menos. Esta gama abarca accesorios para Playstation y Game Boy con una calidad más que aceptable. Los que os traemos a estas páginas son los oficiales para V-Rally 2 y los hemos probado no sólo con este juego sino también con todos los de conducción más importantes. El resultado ha sido satisfactorio con todos, lo que los hace bastante recomendables ya que la relación calidad-precio con la que cuentan es bastante buena.

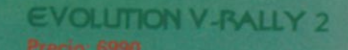
DUAL FORCE V-RALLY 2

Precio: 2990

Un mando que cuenta con todas las funciones típicas de los tres modos más usados: Digital, Dual Shock y Neg-Con; además de las de disparo automático y turbo. La textura del mando es buena y no pesa demasiado. El agarre es cómodo y la vibración no está mal. La cruceta digital es del tipo "redondo" lo que la hace cómoda al dedo, ya sabes, no te dolerá mucho después de utilizarla en los juegos que no soportan el modo analógico. Los botones quizá sean un poco incómodos ya que nos parecen algo pequeños y sin esa forma abombada que tienen los del original, llegando a ser excesivamente enanos los de START y SELECT. Pequeños detalles que no importan ya que el mando va muy bien y, lo más importante de todo, es que por menos de 3000 pelas tienes todo un Dual Shock.

CALIFICACION........................8





Precio: 6990

El Evolution es un mando que cuenta con todas las funciones de un mando normal al que se le ha añadido la funcion "Tilt" o lo que es lo mismo, la posibilidad de controlar la dirección inclinando éste hacia un lado u otro. Nunca nos ha gustado mucho esta función, aunque hay que tener en cuenta que si te paras a observar a alguien que esta jugando con un juego de carreras siempre le verás inclinando el pad hacia donde quiere llevar el coche, cosa que no suele servir para nada. En esta ocasión si que sirve y hace que el control sea más intuitivo. La verdad es que en este mando esta función va bastante bien ya que cuenta con tres ajustes de sensibilidad al inclinamiento para que elijas cual es el que mejor se adapta a tus necesidades. También cuenta con un botón para que puedas programar los movimientos de inclinación, asignándo a cada uno la función que más te plazca. Por ejemplo en un juego de mata mata, puedes asignar la inclinación hacia delante para que te recargue el arma, en un juego de carreras la inclinación hacia detrás puedes asignársela al botón de freno, en fin, lo que se te ocurra. El mando es muy cómodo y el tacto muy bueno; cuenta incluso con unas gomas en la parte trasera que aumentan su agarre. Lo único es que se nos hace un poquito caro, pero de todas formas es muy bueno.

CALIFICACION................................8





LA NOCHE MAS LOCA PRESENTO GRAN TURISMO 2

EL PASADO 1 DE FEBRERO SE PRESENTÓ ANTE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN EL TÍTULO MÁS ESPERADO DEL AÑO PARA NUESTRA PLAYSTATION: GRAN TURISMO 2.

Los encargados de presentar y animar un poco el cotarro fueron los chicos del espacio dedicado a los videojuegos Top Games que, como sabéis, forma parte del programa La Noche Más Loca de Top Radio España que se emite todos los días de la semana (excepto Domingos) de 10 a 12 de la noche.

Los componentes del programa Jaime Martín, Fernando Minaya y Alberto Minaya (o sea este que os escribe), tuvimos la dura tarea de conseguir que los asistentes al evento, entre los que se encontraban periodistas de todos los medios y pilotos profesionales, no nos echaran a la calle en cuanto nos vieran aparecer por la puerta y además intentar hacerles pasar un rato divertido en un ambiente de competición y camaradería.

La gente de Sony se encargó de crear, en el restaurante "En Bandeja" de la localidad madrileña de Alcobendas, ese ambiente de competición en el que todo olía a carreras. Desde las balas de paja hasta los



▲ Javier Martínez Avial de Sony CE fue el maestro de ceremonias.



◄ Mientras Javier exponía las nuevas características de Gran Turismo 2, Fernando, uno de los componentes de La noche más loca" se esforzaba por hacer bien su trabajo...



▲ La competición fue realmente dura, si no observar en nuestro maquetador Fernando, a la derecha de la imagen y con bigote, su gesto de preocupación por que no se le perdiera la cerveza.





▲ Con el apoyo moral del "Tio Jaime", Alberto consiguió vencer a todo un piloto profesional como Enrique Collar, aunque luego cayera en la siguiente ronda.

◀ Cuarenta millones de pelas convertidas en un coche de carreras. Jamás volveremos a estar tan cerca de una maravilla como esta: El Venturi Atlantique 400 campeón de España de GT.

modelos reales que participan en el campeonato de España de GT, entre los que se encontraba el Venturi Atlantique 400, ganador del campeonato de este año, y el Renault del equipo oficial "Playstation" con el que participa Víctor Fernandez.



▶ Una de las ventajas de ser presentador de un evento como este es la oportunidad de confraternizar con azafatas tan impresionantes como esta algo que de otra manera sería imposible ¡Tia buena!

Javier Martínez Avial de Sony Computer Entertainment España fue el encargado de introducir a los asistentes en la mecánica del juego (nunca mejor dicho) y se encargó de explicarnos a que habíamos venido allí: ni más ni menos que a participar en el campeonato de Gran Turismo 2. Efectivamente, aquello iba a ser un duelo a base de

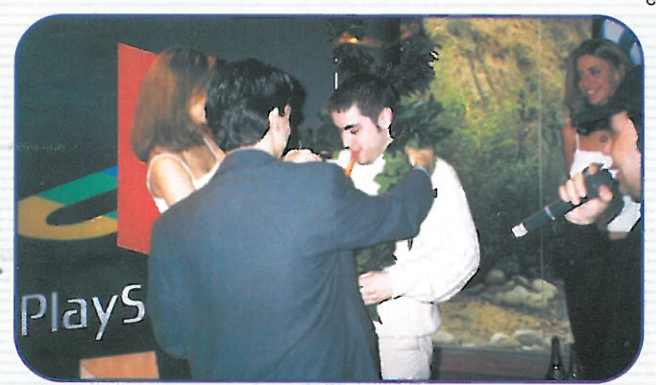


▲ Pedazo de trailer en el que viajaban los coches que asistieron al evento.



◄ Iván Fuertes, piloto profesional del desafío Peugeot, fue el campeón del Torneo Gran Turismo 2. Luego nos confesó que había estado practicando antes con el juego. ¡Ah... pillín!

carreras entre periodistas y pilotos profesionales. El reto estaba servido: ¿Quién controlaría más, los que nos pasamos todo el día dándole al pad o los que se pasan todo el día dándole al volante? La apuesta estaba servida.



▲ El tío Doc de Superjuegos quedó en un meritorio sexto puesto, además de ser el que eliminó a los representantes de PSM con sus sucias tretas y dominio del juego. ¡Ya te pillaremos torpedo!

Después de lanzar este reto, Javier nos dio paso para que anunciáramos como quedaban los emparejamientos. Entre los asistentes se encontraban los pilotos profesionales Toni Albacete, Angel Burgueño, Enrique Collar, Arturo Fernández, Víctor Fernandez, Oscar Fuerte, Ricardo García Galiano, Iván Fuertes, Javier Macías y José Piñón. La cosa daba un poco de miedo ya que estos tíos son auténticas máquinas de pilotar, aunque los periodistas teníamos un poco a nuestro favor el haber podido probar el juego, gracias a las betas que habíamos recibido hace ya tiempo, con lo cual la cosa estaba más o menos equilibrada.

Así se fueron disputando las primeras rondas que consistían en carreras a pantalla partida en modo Arcade a 3 vueltas y con coches de las categorías C y B. Las semifinales y finales serían a 5 vueltas y con coches de categoría A. El tío Alberto (o sea yo) consiguió pasar a la segunda ronda después de eliminar a uno de los pilotos (Enrique Collar) aunque cayó ante las tretas y el dominio absoluto del juego que tiene esa máquina viciada de la Play que es el tío Doc de Superjuegos. El "enano atómico" también fue el encargado de eliminar en la siguiente ronda a nuestro maquetador Fernando Oyarbide que estaba imparable, con lo que al final logró hacerse con el cuarto puesto, enhorabuena Doc.

Al final los que se llevaron el gato al agua, o sea los ganadores fueron:

Campeón: Iván Fuertes, piloto profesional de la copa Peugeot.

Subcampeón: Alberto Lloret, de Playmanía.

Tercero: Sergio Albors, de Snow Planet

Pero lo más importante es lo bien que nos lo pasamos todos y el espíritu competitivo de toda la gente que acudió, sin olvidar la fantástica organización del acto a cargo del equipo de relaciones públicas de Sony Computer encabezado por la siempre encantadora Alicia Sanz y el eficiente Antonio Ruiz.



► El podio de Gran Turismo 2 al completo.





ARMY MEN 3D
ARMY MEN
AIR ATTACK
PlayStation
PlayStation
BASES DEL CONCURSO
1.- Todos los dibujos deben estar inspirados en los juegos ARMY MEN 3D y ARMY MEN AIR ATTACK.
2.- Los dibujos deben ser originales, en color y en formato DIN A4.
3.- En ningún caso se aceptarán dibujos escaneados o fotocopiados.
4.- Los originales quedarán en poder de esta editorial que los podrá utilizar para su publicación o no, según lo considere oportuno.
5.- El plazo para recepción de originales se cerrará el 31 de Abril de 2000. Estos deben ser enviados a la redacción de PSM en la calle José María Galvan nº 3, bajo 1, 28019 Madrid.
6.- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
7.- No existen premios en metálico alternativos.
8.- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
9.- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.
3DO™
Virgin INTERactive
Hermosilla, 46. 2º dcha - 28001 Madrid
Tel: 91 578 13 67 - www.virgin.es

CONCURSO DE DIBUJO

ARMY MEN™

patrocinado por Virgin Interactive

En PSM siempre hemos apostado por el arte y los artistas.
Envíanos tus mejores dibujos basados en ARMY MEN y gana 5 lotes para los primeros puestos consistentes en:
1ARMY MEN 3D,1ARMY MEN AIR ATTACK y 1 fabulosa funda-escenario para tu PLAYSTATION

El resto de dibujos no ganadores participarán en el sorteo de 15 lotes compuestos por:
1 ARMY MEN 3D
y 1 ARMY MEN AIR ATTACK,





TRUCOS

NBA Live 2000 Personajes Legendarios

No sólo tiene un montón de jugadores reales de la NBA de la última temporada, además de otros legendarios como Michael Jordan con los que podremos jugar, sino que, ahora, gracias a los siguientes trucos, podremos llegar a usar a otros 60 grandes estrellas de la NBA del pasado. A medida que vamos desbloqueando estos jugadores, irán apareciendo en el menú de Leyendas Desbloqueadas. Para usar una leyenda en un partido una vez la hayáis desbloqueado, resalta al jugador en el menú de Leyendas Desbloqueadas y pulsa X para añadirlo a la lista de agentes libres. Ahora ya podréis ficharle para que ocupe una vacante en cualquier equipo.

Para introducir los siguientes códigos, pulsad Círculo para mostrar el menú rápido. Resaltad el icono de jugador, pulsad Derecha y pulsad X para seleccionar la opción Crear Jugador. Introducid los nombres y apellidos y pulsad X para confirmar los datos introducidos en la pantalla de Creación de Personaje. Si se introducen correctamente, aparecerá un mensaje.

Jugador	Era	Nombre	Apellido
Andrew Phillip	50	Whiz	Kid
Bill Sharman	50	Charity	Stripe
Bob Cousy	50	B-Balls	Cooz
Bob Pettit	50	Crash	Boards
Carlo Braun	50	Hard	Wood
Clif Hagen	50	Hook	Shot
Dolph Schayes	50	Set	Shot
George Yardley	50	Yard	Bird
Harry Gallatin	50	Iron	Horse
Larry Costello	50	Cross	Over
Paul Arizin	50	Pichin	Philli
Richard Guerin	50	Play	Maker
Bill Russell	60	All	Defensive
Eigin Baylor	60	Offensive	Force
Hal Greer	60	Jump	Shot
Jerry Lucas	60	Lucas	Layup
Jerry West	60	The Mr	Clutch
Lenny Wilkins	60	Player	Coach
Oscar Robertson	60	Bucks	Big O
Sam Jones	60	Bank	Shot
Tommy Heinsohn	60	Flat	Shot
Walt Bellamy	60	No	Comment
Willis Reed	60	Shoft	Touch
Wilt Chamberlain	60	Big	Goliath
Bill Walton	70	Shot	Blocker
Billy Cunningham	70	Leaping	Kangaroo
Bob Lanier	70	Big	Foot
Dave Bing	70	The	Duke
Dave Cowens	70	Red	Head
Earl Monroe	70	Magic	Pearl
John Havlicek	70	John	Hondo
Nate Maravich	70	Passing	Pistol
Rick Barry	70	Foul	Shot
Walt Frazier	70	Cool	Clyde
Wes Unseld	70	Foul	Shot
Walt Frazier	70	Cool	Clyde
Wes Unseld	70	Glass	Cleaner
Charles Barkley	80	Mound of	Rebound
Dominique Wilkins	80	High	Light
Earvin Johnson	80	Magical	Guard
George Gervin	80	Chilled	Iceman

Jugador	Era	Nombre	Apellido
Hakeem Olajuwon	80	The Dream	Machine
Isiah Thomas	80	Bad Boy	Zeke
James Worthy	80	Big	Game
Julius Erving	80	Doctor's	In
Kevin McHale	80	Sixth	Man
Larry Bird	80	Celtics	Pride
Michael Jordan	80	Come Fly	With Me
Moses Malone	80	Free	Throws
Robert Parish	80	Celtic	Chief
David Robienson	90	Spurs	Admiral
Gary Payton	90	Human	Glove
Grant Hill	90	Class	Act
John Stockton	90	Jazz	Man
Karl Malone	90	Mailman	Delivers
Mitch Richmond	90	Live	Coverman
Patrick Ewing	90	Players	President
Reggie Miller	90	Outside	Threat
Scottie Pippen	90	Complete	Game
Shaquille O'Neal	90	Little	Warrior
Shawn Kemp	90	Power	Dunker



◄ Introducid los nombres y apellidos de la lista que tenéis en esta página para desbloquear los correspondientes jugadores. Ya no necesitaréis preocuparos por reunir toda una serie de condiciones para y cumplir unos objetivos para poder jugar con todas las Leyendas.



◄ Una vez desbloqueada una Leyenda, dirigíos a la pantalla de Leyendas Desbloqueadas y localizad al jugador, pulsando derecha para pasar de una era a otra, y pulsad X para añadirlos a la lista de Agentes Libres. Ahora, todo lo que tenéis que hacer es ficharle para vuestro equipo favorito.

Killer Loop

Códigos para todo

Los siguientes códigos os permitirán acceder a prácticamente todo lo que puede ofrecer el juego, incluyendo vehículos, circuitos y modalidades. Al introducir los códigos de clase, aparecerán nuevas opciones, como el circuito Killer Loop y la opción de aumento de un 25% de la velocidad. También se puede acceder a estas modalidades introduciendo sus respectivos códigos, que podéis encontrar hacia el final de la lista. Todos estos códigos tienen que introducirse desde el propio Menú Principal. Resaltad la opción de inicio y, mientras mantenéis pulsado el botón START, realizad con los botones direccionales las pulsaciones que os indicamos para cada código, después podéis soltar START. Un sonido servirá para confirmar que el código ha sido introducido correctamente.

CÓDIGO	EFECTO
Abajo Izquierda Arriba Izquierda Abajo Izquierda Arriba Izquierda	Clase Pulse 1
Abajo Izquierda Arriba Izquierda Abajo Izquierda Arriba Derecha	Clase Sinus 1
Abajo Izquierda Arriba Izquierda Abajo Derecha Arriba Izquierda	Clase H&K 1
Abajo Izquierda Arriba Izquierda Abajo Derecha Arriba Derecha	Clase Pulse 2
Abajo Izquierda Arriba Derecha Abajo Izquierda Arriba Izquierda	Clase Sinus 2
Abajo Izquierda Arriba Derecha Abajo Izquierda Arriba Derecha	Clase H&K 2
Abajo Izquierda Arriba Derecha Abajo Derecha Arriba Izquierda	Clase Pulse 3
Abajo Izquierda Arriba Derecha Abajo Derecha Arriba Derecha	Clase Sinus 3
Abajo Derecha Arriba Izquierda Abajo Izquierda Arriba Izquierda	Clase H&K 3
Abajo Derecha Arriba Izquierda Abajo Izquierda Arriba Derecha	Clase Pulse 4
Abajo Derecha Arriba Izquierda Abajo Derecha Arriba Izquierda	Clase Sinus 4
Abajo Derecha Arriba Izquierda Abajo Derecha Arriba Derecha	Clase H&K 4
Arriba Izquierda Abajo Izquierda Arriba Izquierda Abajo Izquierda	Killer Loop
Arriba Izquierda Abajo Izquierda Arriba Izquierda Abajo Derecha	25% Más Rápido



▸ AMantened el botón START pulsado a la vez que pulsáis los botones direccionales para introducir los códigos de Killer Loop desde la pantalla del Menú Principal.

Los Pitufos

Bueno, en fin, no es que este juego sea precisamente difícil y los trucos vayan a ser algo imprescindible para poder terminárselo, pero hemos recibido un código de selección de nivel de Infogrames y nuestro sentido del deber nos empuja a publicarlo, como todos los demás trucos que conseguimos. Al fin y al cabo, es posible que alguien tenga un hermanito por ahí al que le venga bien (si lo necesitáis para vosotros, mejor que os dediquéis a otra cosa, porque esto de los plataformas no es lo vuestro, sinceramente). Este código os permitirá acceder directamente a cualquiera de los niveles del juego. Lo primero que tenéis que hacer es elegir Nuevo Juego y después seleccionar el nivel de dificultad "Es Duro de Roer" y pulsar X. Ahora pasaréis a la siguiente pantalla (selección de nivel) y, cuando se termine el vídeo, pulsad L1, Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Arriba, R2. Cuando se introduce correctamente, todos los niveles pasarán a estar disponibles instantáneamente, incluyendo el último, el Castillo de Gargamel.



▲ Escoged el nivel de dificultad "Es Duro de Roer" y, en la selección de nivel, introducid el código.



▸ Una vez introducido el código, podréis seleccionar todos los niveles, incluyendo el último.

Medal of Honor

Casi todos los Códigos

En el número 12, publicamos unos cuantos códigos para este épico juego. Ahora volvemos con un montón más, entre los que se incluyen los antiguos. Prácticamente todos ellos se introducen de la misma forma, en la pantalla de passwords que se encuentra en el Menú de Opciones. Una vez introducido cualquiera de ellos, las luces de la máquina de escribir parpadearán con un tono verde para indicar que el código ha sido aceptado. Los trucos disponibles son de todos los tipos imaginables, y con todo tipo de efectos, incluyendo varios que permiten acceder a personajes ocultos en la modalidad para dos jugadores, algunos bastante típicos y generales, y otros que dan acceso a modalidades ocultas, así como contraseñas para acceder a imágenes de arte e información histórica para cada nivel, que pueden verse desde la opción Galería.



◂ Teclea el código en la máquina de escribir y, al seleccionar SEND, las luces se volverán verdes.

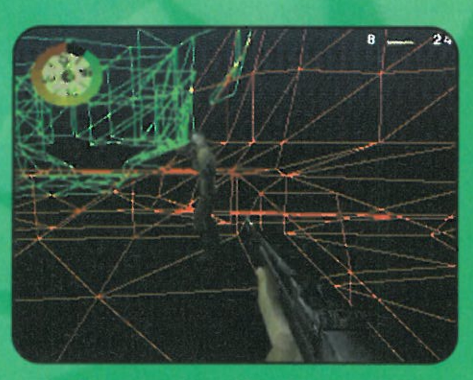


◂ Al introducir cualquiera de estos códigos generales, aparecerán en la pantalla de códigos secretos y podrán activarse o desactivarse a voluntad, aunque sólo podrán usarse en niveles que ya hayan sido superados, salvo el del Modo American Movie.

TRUCOS GENERALES

Los siguientes códigos, con excepción del Modo American Movie, sólo pueden usarse en niveles que ya estén superados. Aparecerán en el menú de códigos secretos donde podrán activarse y desactivarse a voluntad.

CÓDIGO	EFECTO
TRACERON	Gráficos de Trama Poligonal
ICOSIDODEC	Fuego Rápido
GOBLUE	Disparos Reflectantes
SPRECHEN	Modo American Movie
MOSTMEDALS	Modo Invencible
BADCOPSHOW	Munición Ilimitada



▴ El código para ver los gráficos de trama poligonal es el que produce mayor impacto visual, haciendo que cada nivel parezca sacado directamente de la peli de Tron.

Modo Capitán Dye

Teclea CAPTAINDYE en la pantalla de passwords y empieza una nueva partida. Tu salud se mantendrá de un nivel a otro dentro de la misma misión, en vez de volver al 100% cada vez que empieces uno nuevo. Jugando la aventura en este modo se llega a un camino diferente para acceder a los secretos del juego.

La Historia y el Making Of de cada nivel

Al entrar en la opción galería, puede verse un vídeo sobre el trasfondo histórico y las imágenes de arte relacionadas con la creación de ese nivel concreto. Hasta ahora no había más remedio que superar un determinado nivel para ver su vídeo en la Galería. Ahora no hay más que introducir uno de los siguientes códigos para acceder a los vídeos de cada uno de los niveles del juego.

CÓDIGO	NIVEL
INVASION	Nivel 1
BIGGRETA	Nivel 2
DASBOOT	Nivel 3
STUKA	Nivel 4
KOMET	Nivel 5
TWOSIXTWO	Nivel 6
MISSLEAGUE	Nivel 7
VICTORYDAY	Nivel 8

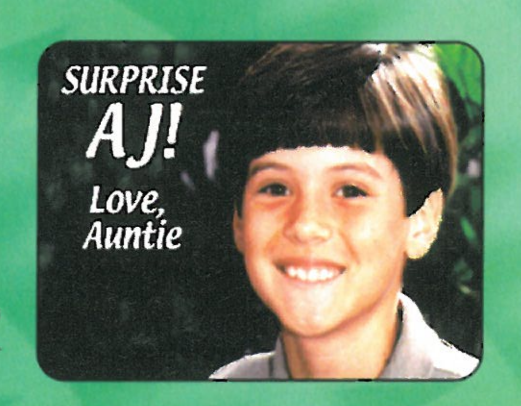
▸ Ahora se puede echar un buen vistazo a los uniformes y otro material interesante seleccionando la opción Making Of.



Material Secreto de los Desarrolladores

Los siguientes códigos no contribuyen en nada en el juego en sí y la verdad es que son un poco raritos. Básicamente permiten acceder a fotos de miembros de la familia del equipo de desarrollo, con mensajes cariñosos incluidos y todo. Cada uno que haga lo que quiera, no nos hacemos responsables.

Código	Imagen Secreta
COOLCHICK	Foto de una Chica
AJRULES	Foto de AJ
DWIMOHTEAM	Fotos del Equipo de Desarrollo



Introduciendo los códigos COOLCHICK y AJRULES se pueden ver fotos de la hija de alguien y el sobrino de alguno de los miembros del equipo de desarrollo. Están locos estos romanos.

Power-ups Especiales para Dos Jugadores

Introduciendo DENNISMODE en la pantalla de passwords se activarán power-ups especiales que se usarán en las partidas para dos jugadores. Esta modalidad se puede activar y desactivar a voluntad en la pantalla de Códigos Secretos a la que se accede desde el Menú de Opciones. A continuación están los curiosos power-ups que se podrán encontrar. Los power-ups se intercambian entre los dos jugadores. Si el power-up dorado está marcado con un "1", es para el Jugador 1, que se mueve por la mitad superior de la pantalla, mientras que, si pone "2", es para el Jugador 2, en la parte inferior. Si se recoge un power-up que está marcado para el oponente, será él el que reciba automáticamente la bonificación.

POWER-UP	EFECTO
Daño Cuádruple	Todos los disparos hacen el cuádruple de daño.
Velocidad de Tiro Cuádruple	Todas las armas (excepto las granadas) disparan cuatro veces más rápido.
Modo Aquiles	El jugador no sufre daño a no ser que le disparen en el pie.
Caminar por el Aire	La gravedad no ejerce mucha influencia sobre nosotros.
Parpadeo	Se puede usar el Botón de Acción para esquivar balas.
Fuerza	Un imán gigante nos atrae a nosotros y a nuestras armas.
Congelar Oponente	Podemos girar y apuntar, pero no huir.
Reducir Daño Enemigo a la Mitad	Nuestras balas sólo hacen la mitad de daño.
Munición del Jugador	Conseguimos todo lo que tiene nuestro oponente.
Controles Aleatorios	Tendremos que aprender un nuevo sistema de control.
Disparos que Rebotan	Nuestros disparos rebotan en las paredes. Probadlo con el bazooka.
Controles Invertidos	Arriba es abajo. Izquierda es derecha.
Reducir Velocidad del Oponente	Todo se mueve a la mitad de velocidad.
Intercambiar Munición	Cambiamos munición y armas con nuestro oponente.

Personajes Ocultos para el Modo Dos Jugadores

Los divertidos enfrentamientos entre dos jugadores son la bomba y ahora pueden ser aún más entretenidos al introducir uno de los siguientes códigos para acceder a los personajes ocultos.

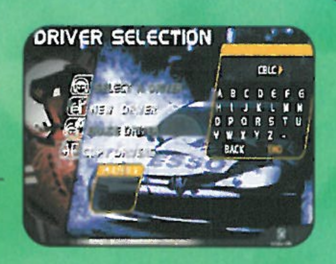
CÓDIGO	PERSONAJE OCULTO
ROCKETMAN	Doctor Von Braun
HOODDOWN	Felix
FINESTHOUR	Winston Churchill
WOOFWOOF	Bismark el Perro
PAYBACK	William Shakespeare
HOODUP	Wolfgang
GUNTHER	Gunther
BIGFATMAN	Coronel Muller
SSPIELBERG	Dinosaurio Velociraptor
MACOOCOO	Desbloquear Mapas Multijugador



Un duelo entre un raptor y un perro. Uno tiene una granada y el otro una metralleta. ¿Quién vencerá?

V Rally 2

Todos los coches, trofeos y circuitos



▸ Una vez hayáis introducido el código para acceder a todos los trofeos y coches de bonificación, no tenéis más que resaltar una casilla libre y pulsar X.

Hemos conseguido encontrar varios tipos diferentes de trucos para este increíble juego de carreras de rally. Con uno de ellos podremos acceder rápidamente a todos los trofeos y todos los coches de bonificación. También hemos descubierto cinco circuitos secretos que resulta que son de los más divertidos de todo el juego, llenos de un buen número de puntos de salto. Y, por si fuera poco, hemos recibido además un par de trucos de manos de la propia Electronic Arts que deberían servir para hacer las cosas algo más interesantes para aquellos que se animen a recuperar este juego, pues, aunque sabemos que tiene ya unos cuantos meses, merece la pena.

Todos los Coches y Trofeos

Para acceder a todos los coches y circuitos del juego sin tener que correr siquiera una sola carrera, entrad en la pantalla de Progreso del Juego a la que se accede desde la parte inferior de la pantalla de opciones de juego. Una vez allí, pulsad L1, R1, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, X, X + SELECT. Si lo introducís correctamente, podréis escuchar un sonido indicando que ha sido aceptado. Para hacer que aparezcan todos los coches y trofeos, seleccionad una casilla vacía y pulsad X. Ahora, si regresáis a cualquiera de las modalidades de juego y veréis que disponéis de todos y cada uno de los coches del juego.

Los Cinco Circuitos Secretos

Resulta que los circuitos secretos son algunos de los más divertidos del juego, con múltiples lugares desde los que saltar y diseños de pistas más emocionantes. Para jugar en cualquiera de estos circuitos ocultos, tendréis que introducir el código como si fuera el nombre del conductor cuando seleccionéis la opción de Nuevo Conductor. Después de introducir el código, entrad en la modalidad Contrarreloj y seleccionad cualquiera de los circuitos de Córcega y os encontraréis corriendo en el circuito oculto que hayáis elegido. Para probar otro de los circuitos secretos, tendréis que salir, volver a elegir la opción de nuevo conductor, y escribir otro de los nombres.

CÓDIGO	CIRCUITO
CBLC	Circuito Oculto 1
CBLCA	Circuito Oculto 2
CBLCB	Circuito Oculto 3
CBLCC	Circuito Oculto 4
CBLCD	Circuito Oculto 5



▸ Para introducir cualquiera de los códigos de los circuitos ocultos o de los trucos especiales, tendréis que empezar con un nuevo conductor, eligiendo la correspondiente opción en la Pantalla de Selección de Conductor.

Trucos de Juego

Como los circuitos ocultos, los dos siguientes trucos se tienen que introducir como si fueran el nombre de un nuevo conductor en la pantalla de selección de piloto. Tras introducir el código, empezad una partida en cualquier modalidad y en cualquier circuito. No os olvidéis de los dos espacios que van antes y después de las tres letras de los códigos, porque si no los introducís, no funcionarán los trucos.

TRUCO	EFECTO
LDN	Dobla la potencia de los coches
FLY	Los coches saltan más alto.



▸ Para jugar en uno de los circuitos secretos ocultos, introduce el código que prefieras y elige cualquiera de los circuitos de Córcega.



▴ Los circuitos ocultos son algunos son algunos de los mejores del juego, con un buen número de cambios de rasante que nos permiten dar bastantes saltos.



◂ Cuando introducís el código que dobla la potencia, vuestras ruedas patinarán cada vez que cambiéis de marcha, incluso a velocidades bastante bajas.

Wu-Tang: Taste the Pain

Personajes secundarios y el Inner Sanctum

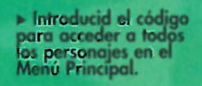
En el número 12 ya os contamos cómo conseguir la Arena de Práctica para poder usarla como escenario en el Modo Versus (completando el Modo Práctica y usando el código que os dimos). Pues bien, ahora hemos averiguado cómo conseguir también el nivel Inner Sanctum para usarlo como nuevo escenario en esta modalidad de juego. Por desgracia, no se hace mediante un código que nos permita acceder directamente a él, lo que tenéis que hacer es completar antes el modo historia y, entonces, en el Modo Versus, resaltar cualquiera de los niveles y, pulsad el botón X, a la vez que pulsáis también R1+R2 para seleccionar el escenario.

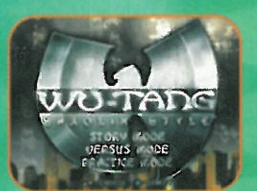
Los miembros del Clan Wu-Tang son todos seleccionables desde el mismísimo comienzo del juego, sin embargo, para poder jugar con cualquiera de los demás personajes secundarios, hasta el momento la única solución que teníamos era terminarnos el modo historia con los diferentes personajes, tal y como os explicamos en el número 12... ¡hasta ahora! A partir de este instante, todo lo que tenéis que hacer es introducir un simple código y asunto solucionado. En el Menú Principal, pulsad Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo y escucharéis un sonido, si lo habéis hecho correctamente. Ahora escoged los Modos Práctica o Versus y veréis que todos los personajes secundarios están disponibles para que los uséis como más os apetezca (bueno, es un juego de lucha, así que no hay tantas opciones: o les pegáis u os pegan).

Personajes Secretos

Todavía quedan más personajes por descubrir después de introducir por primera vez el código para acceder a todos los personajes secundarios. Seleccionad el Modo Versus y resaltad uno de los siguientes personajes de la pantalla de selección de personaje, mantened pulsado el botón SELECT a la vez que pulsáis X para elegirlos y así podréis jugar con el correspondiente personaje secreto. No os preocupéis si no parece haber funcionado, ya que no podréis estar seguros de que todo haya ido bien hasta que empecéis el combate y veáis si el personaje está allí o no.

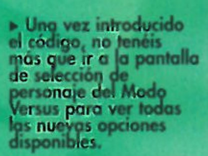
Personaje Secreto	Personaje a Resaltar
Gasche	Masta Killa
Xin	Inspecta Deck


▸ Introducid el código para acceder a todos los personajes en el Menú Principal.

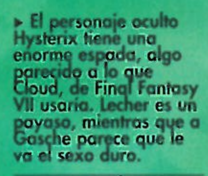




▴ Con este truco podéis usar el Inner Sanctum, que podéis ver en la imagen, en el modo versus.


▸ Una vez introducido el código, no tenéis más que ir a la pantalla de selección de personaje del Modo Versus para ver todas las nuevas opciones disponibles.




▸ El personaje oculto Hysterix tiene una enorme espada, algo parecido a lo que Cloud, de Final Fantasy VII usaría. Lecher es un payaso, mientras que a Gasche parece que le va el sexo duro.





◂ Una vez os hayáis pasado al menos una vez el Modo Historia, id a la pantalla de selección de escenario dentro del Modo Versus y pulsad R1+R2 mientras pulsáis X para luchar en el Inner Sanctum.



¡SUSCRÍBETE!

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐ ☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

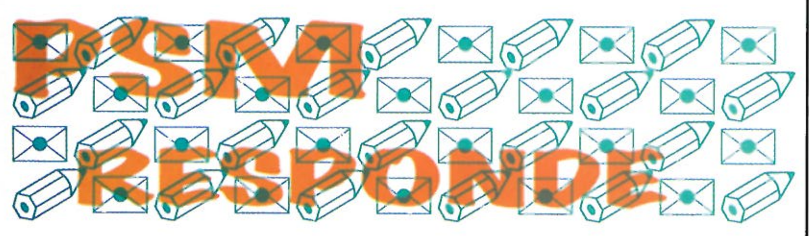
Firma del Titular

.................., a .... de .... de 199...
(Provincia) (Fecha) (Mes)




Y PARTICIPA EN EL
SORTEO DE 10
JUEGOS DE :
ISS PRO Evolution

PlayStation
PAL
KONAMI
ISS
iss pro evolution
PlayStation®
ISS
iss pro evolution



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
PSM C/ José María Galván nº 3, 28019. Madrid.
psmresponde@mixmai.com Tío Alberto y Tío David.
Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).

...Y DALE CON LA N64

Borja Alonso
Bilbao

.- Hola amigos de la PSM, me llamo Borja, tengo 15 años y escribo desde Bilbao. Yo tengo la Play y el genial, único y buenísimo Final Fantasy VII. Mis compañeros de clase, en cambio, no son tan inteligentes y tienen la Nintendo 64. Ellos han jugado los primeros 20 o 30 minutos al FFVII y no hacen más que decirme que es una mierda porque los gráficos son malísimos y que es muy aburrido. Esto no me molestó mucho porque entiendo que un juego de rol no necesita muy buenos gráficos (que tampoco son malos) para divertir a alguien. Lo que realmente me fastidió fue lo que dijo uno de ellos a continuación: "Si algún día jugaras al Zelda, te darías cuenta de lo que es un juego de rol". ¿Qué puedo decirles? Gracias.

- Pues tampoco hace falta que les digas mucho, la verdad. Bastante tienen los pobres con el trasto que les vendieron, y para un juego realmente bueno que tienen déjales que disfruten. Final Fantasy VIII es muy superior, tanto gráfica como técnicamente a Zelda, se pongan como se pongan. En todo caso queremos deciros que en PSM no queremos entrar en los típicos piques de si es mejor esta o la otra consola, cada cual que elija la que más le guste y ya está. Nosotros preferimos la Play, si nos gustara mas la otra hubiéramos hecho una revista de la otra y punto. ¿Queda claro? Pues eso

PLATINUM EN PS2

Andrés Fonseca
A Coruña

- Hola, tíos, soy un fan de Hua-Kin, os mando una carta porque quería haceros unas preguntillas. ¿Cuándo va a salir el Resident Evil 3?

- Si te has echado un vistazo a la revista, suponemos que sabrás que ha salido ya, pero si no es así te lo repetiremos ¡YA HA SALIDO! Esperamos que haya quedado claro.

.- En la PS2 ¿también harán cada año un juego de FIFA?

- La verdad es que no vemos ninguna razón por la que la aparición de una nueva consola debería cambiar las costumbres de las casas de juegos. Electronic Arts hace FIFA todos los años, y no sólo para PlayStation, sino también para PC, así que es de suponer que seguirá haciendo lo mismo. No sabemos si eso te alegrará o no, porque a lo mejor eres de los que está hasta las narices de tantos juego de deportes cada año, pero estamos seguros que hay muchos que estarán deseando ver lo que son capaces de hacer los chicos de EA Sports con las grandes posibilidades que ofrece la nueva consola.

.- ¿Se puede piratear la PS2? No es que sea un pirata, pero como la consola cuesta unas pelas, supongo que los juegos también.

.- Suponemos a que te refieres no a si se

SPYRO 2

puede piratear la consola, sino los juegos de la consola. Pues todavía es un poco pronto para decirlo, ¿no crees? Anda que no te das prisas tú ni nada. Si es que está visto que, aquí, el que no corre, vuela. De todas formas es de suponer que los piratas siempre encontrarán la forma de hacer lo suyo, que es piratear ¿no? Llevan ya muchos años haciéndolo, y, siempre que se inventa un sistema nuevo e infalible, al poco tiempo acaba apareciendo alguien que sabe como saltarse la protección a la torera. Pero por ahora vais a tener que conformaros con los originales, ¿Ha quedado claro? Desde aquí no queremos alentar a la piratería (Claro que para nosotros es más fácil decirlo, ya que tenemos acceso a casi todos los juegos en la revista, je, je, je). Por cierto, según nos han dicho en Sony, no creemos que los juegos de la Play 2 vayan a ser más caros que los de la actual, estarán más o menos rondando el mismo precio, así que tranki tronko.

- ¿Va a tener la PS2 una serie Platinum?

- Pues te podríamos responder de forma bastante parecida a como te hemos respondido en las dos anteriores. Primero, la serie Platinum se hace en muchos sistemas, no sólo en PlayStation, por lo que es de suponer que se hará en la nueva consola, igual que en todos los demás. Y segundo, todavía es un poco pronto de todas formas para empezar a pensar en series Platinum para PS2, habrá que esperar primero a que los nuevos juegos, que todavía ni siquiera hemos visto, se queden viejos, para que los saquen en series baratas. De todas formas, no olvidéis que en la PS2 podéis seguir usando los juegos de la vieja Play de toda la vida, así que ¿qué más serie Platinum quieres por ahora?

- ¿Va a ser mejor el RE3 que el Dino Crisis?

- Sinceramente creemos que lo mejor que puedes hacer es comparar los exámenes de los dos juegos y decidir tú mismo. Si te sirve de algo, a nosotros nos parece mejor gráficamente el Resi, por lo demás están muy empatados.

- Porfa, clasificadme de mejor a peor: Syphon Filter, Dino Crisis, Silent Hill y FFVIII,

PSM.- Porfa, mírate la sección Escaparate que para eso está.

-PostData: Odio la N64

- Que manía os ha entrado a unos y a otros con las batallitas entre consolas: que si la PlayStation es una mierda anticuada, que si la Nintendo 64 es una mierda a secas, que si la Dreamcast es una mierda de lujo, ¿es que no podéis disfrutar sin más la consola que tenéis? Ya hemos dicho que todas tienen su parte buena y su parte mala, como todo en este mundo, y, si en vez de pelearos con los que tienen la otra consola, os hicierais amigos de ellos y repartierais el tiempo entre una y otra, os daríais cuenta de que os lo pasaríais todos mejor. Al fin y al cabo, los juegos en multijugador son más divertidos ¿no?

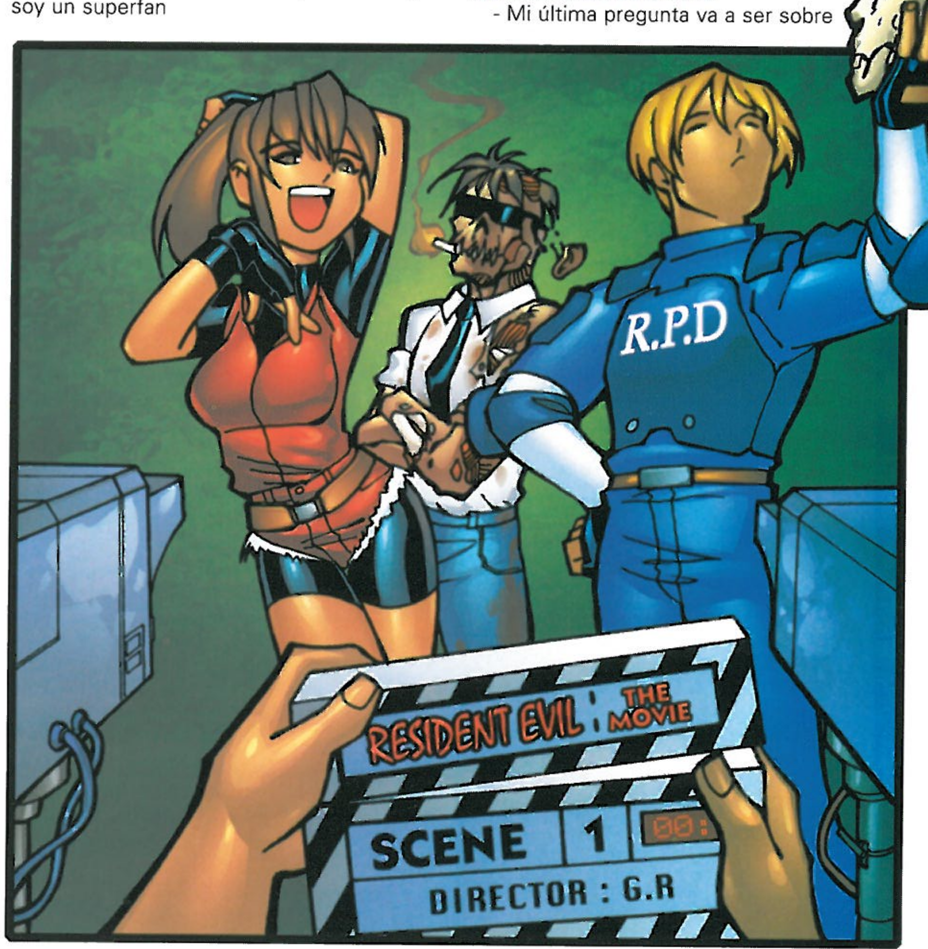
UN NINJA

Marcos Andrés Sala
Benissa (Alicante)

- Hola Tío Alberto y Tío David, soy un energúmeno de casi 18 Brumarios que juega con énfasis a la Play en sus ratos libres. Ante todo una simple pregunta que espero que contestéis simplemente ¿los juegos de Play van a servir para Play2?

- Pues contestaremos simplemente: ¡SÍ!

- Aparte de esto me gustaría preguntar con la misma simplicidad: ¿habrá alguna película de Resident Evil? Es que resulta que soy un superfan



- Pues ya lo hemos comentado antes. Efectivamente hay un proyecto en marcha, o al menos lo había, porque con esto del cine nunca se sabe, en el que se había conseguido meter al mismísimo George A. Romero. Para aquellos que se acaben de caer de un guindo, se trata ni más ni menos que del creador y director de la archi-famosa "La Noche de los Muertos Vivientes", clásico entre los clásicos de las pelis de zombies. Por supuesto, como ya comentamos en el correo del mes anterior, con las películas americanas nunca se sabe, y se pueden tirar una eternidad perdidas en el limbo hasta que al final se hacen, o incluso, a veces, se abandona la idea, por la infinita serie de problemas que surgen a lo largo del proyecto. Esperemos que en este caso no sea así, y podamos disfrutar lo antes posible de una buena película basada en los personajes e ideas de la serie Resident Evil.

.- También quisiera saber cuándo va a salir el Tenchu 2, ya que lo admiro mucho.

- Estamos preparando una fastuosa incubadora, y una entrevista sobre el tema. Un poco de paciencia.

- Y por favor ¡decidme cómo se mata a Arma Rubí del Final Fantasy VII!

- Por favor, mírate nuestros cuadernos de tácticas de FFVII que viene muy bien explicado como se hace y además nos los hemos currao mucho.

- Mi última pregunta va a ser sobre si saldrá alguna vez para Play un juego llamado Croniques de la Lune Noire.

- Pues estuvimos estas Navidades en una fiesta de presentación oficial de los próximos lanzamientos de Cryo, entre los que se incluían estas Crónicas de la Luna Negra, pero sólo para PC no para Play. De todas formas, deberías tener en cuenta que se trata de un juego al más puro estilo Warcraft, es decir, estrategia en tiempo real, con una ambientación fantástica tipo AD&D. Ya has visto lo que suele ocurrir con estos juegos que dependen tanto del ratón cuando se convierten a Play. Suelen hacerse unas conversiones bastante mediocres. Si de verdad te interesa, más te vale que te hagas amigo de alguien con PC, e intercam-



biéis ratos de consola por ratos de PC. Tu verás.

P.- Y ahora las felicitaciones: Felicito con grandes creces a Adam Warren por la chica chicle del nº7. También os felicito a vosotros por vuestra grandiosa revista y su perfecto precio, además de vuestros fabulosos pósters de los cuales poseo casi todos, y, basándome en ellos, os pediría que hicierais uno de mis ídolos: Sephiroth o Mitsurugi. Por último, decir que estoy muy contento de que haya más gente en el mundo a la que le guste la serie del "Guerrero Samurai" y que se vuelvan locos por ella como yo, más que nada porque soy un coleccionista y fan de todo tipo de armas de cuchilla y de tipo medieval. Y con ello llego a felicitar a Ana, la del nº10, por su buen dibujo de Keshín, aunque, Ana, la espada no parece ser ni de defensa, como máximo de Feng Shui y nada más. Además, el detalle de las manos es más propio de un ninja que no de un samurai; je, je. Si Keshín tuviera eso de verdad en las manos y luchara con esa espada seguramente ya estaría hecho picadillo.

PSM.- Bueno, pues, si tanto sabes, ¿por qué no lo demuestras y mandas tú tu propio dibujo? Ten en cuenta que no todos están tan empollados como tú pareces estarlo en el tema de las armas, así que cada uno se permite sus "licencias artísticas", y si no, que le pregunten a Hollywood, que de esas se permite unas cuantas toneladas.

P.- Bueno, con todos mis respetos hacia vuestra revista, me despido, os ruego que me publiquéis mi carta y, en todo caso, "kumina sai" por las impertinencias que haya podido decir.

PSM.- Domo Arigato Marcos-San, esta nuestra humilde casa es la tuya. (Pero no vengas a comer todos los días que nos fundes el presupuesto)

APROVECHO LA OCASIÓN PARA SALUDAR...

Vanessa Luque
Móstoles (Madrid)

P.- ¡Hola! Me llamo Vanessa y tengo 14 años. Soy una fiel oyente de "LA NOCHE MÁS LOCA" y lectora desde hace unos meses de la PSM. Sólo quería deciros que moláis un montón (tanto los de la radio como los de la revista), que sois los mejores y que duréis así muchos años. Si es posible, publicadme los dibujos. Saludos a toda la clase de 3º ESO H del Ana Ozores, a la de 2º ESO D del Ramón y Cajal del año pasado y a Noelia. CHAO

PSM.- ¿Seguro que no te dejas a nadie?

CUADERNOS DE TACTICAS

David Troya
Madrid

P.- Mi nombre es David y tengo 14 años. El motivo por el cual os escribo es para felicitaros por esos maravillosos cuadernos de tácticas sobre FFVII que regalasteis con los nº 9, 10 y 11. Estaba ya por el final del tercer disco cuando me pasé por el quiosco a comprarme la que era mi revista habitual de videojuegos, que no la voy a decir por no hacer publicidad, y entonces la vi: era ella, la PSM nº 9, con su cuaderno de tácticas incluido. Mande a tomar por (PIIIII) a la otra revista y me compré la vuestra. Realmente me asombré del montón de cosas que me había perdido y esperé a tener los otros dos cuadernos para empezarme otra vez el juego. Felicidades sinceras al prodigio que haya hecho los tres cuadernos y os animo a hacer lo mismo pero con otros juegos como FFVIII o Medal of Honor. Un abrazo.

P.D.- El primer periódico del paraíso de las tortugas no está en el sector 7, sino en el sector 5. Sí, ya sé que todos somos humanos y un error lo puede tener cualquiera.

- Pues admitido queda, para que todos lo sepáis. Por si acaso.

VICIOSILLO DEL ROL BUSCA RESPUESTAS

Javier Abadía
Madrid

- ¡Hola Alberto! Soy un "viciao" del rol de 14 años. Antes de nada, felicitaros por vuestra estupenda revista. Bueno, tengo un par de preguntas, así que, al grano: ¿Cuándo llegará a España Legend of Dragon?

- Aproximadamente a finales de este año.

- ¿Está a la venta Legend of Legaia? ¿Qué tal está?

- No, estará disponible más o menos para Primavera y es bastante bueno. De todos modos el lanzamiento de éste como el de Legend of Dragon estarán condicionados por el hecho de si se traducirán o no. Esto puede parecer una política un poco estricta, pero opinamos que es una forma de hacer presión a las compañías japonesas para que





traduzcan los juegos o si no se los coman con patatas. ¿Por qué demonios los traducen del japo al inglés y no del inglés al castellano? ¿Es que no somos un mercado lo suficientemente grande para ello? Que tomen nota.

- ¿Te dan algo si consigues todas las cartas en FFVIII?

- No exactamente. Las cartas te pueden servir para convertirlas en objetos cuando tus GF tengan esa habilidad, algunos objetos sólo se pueden conseguir por este método, tenlo en cuenta.

- ¿Cuándo y en que plataforma va a salir Metal Gear Solid 2?

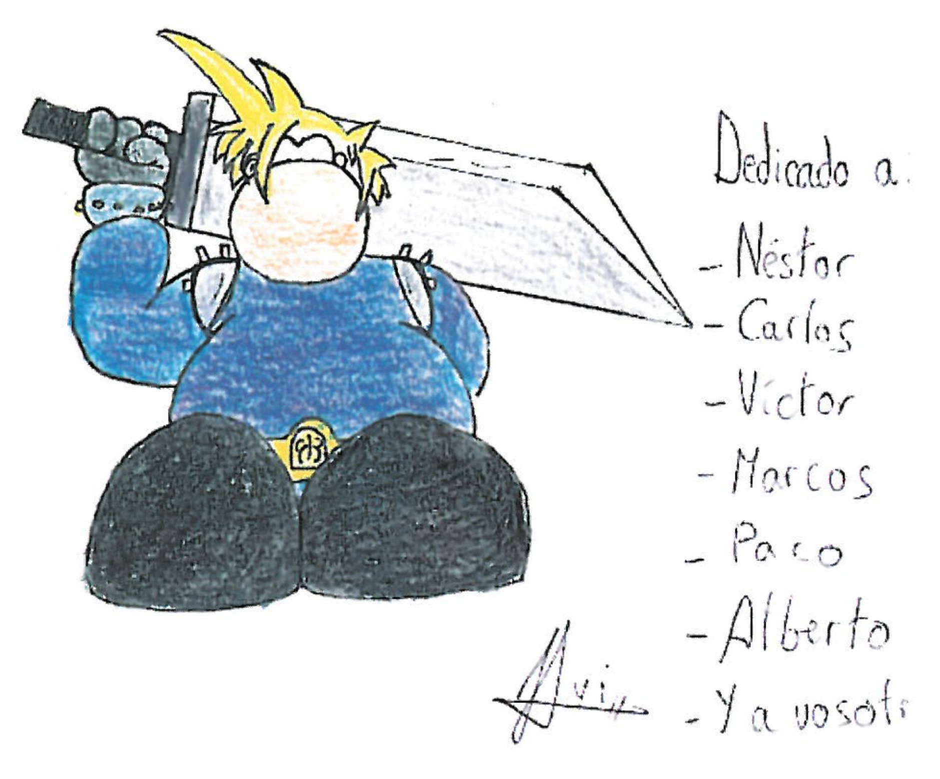
- Léete la sección Rumores de nuestro nº 12 y tu pregunta será respondida.

- ¿Quién es en realidad el Modowey de la nº 11?, porque en la radio es Fernando...

- Pues el mismo. Es Fernando con su personaje Modowey.

- Bueno, creo que ya está todo. ¡Hala! Que sigáis así y un poquito de carril para mí.

P.D.- Os envío una caricatura de Cloud, espero que os guste.



- Bueno, no sabemos lo que opinará Cels Piñol, pero se ve que le tienes bastante cogido el estilo. Hala, carril...

GRAN TURISMO 2

Manuel Trillo
Madrid

- Hola Alberto y Cía, soy Manuel T. y me gustaría haceros unas cuantas preguntas sobre Gran Turismo 2 (casi todo) ¿te sigues acordando de mí después de 6 números?

- Claro que me acuerdo, en PSM somos una gran familia (...que bonito...)

- Cuando consigues todos los oros en la licencia B ¿qué coche recibes? ¿Y en las otras licencias?

- Un Honda S2000. Lo de las otras licencias ya lo contaremos más adelante cuando las consigamos, danos un poquito más de tiempo.

- Yo me he pasado 5 licencias y estoy en la 6ª ¿es verdad que cuando te la pasas hay otra?

- No. Hay 5 licencias y la especial que se desbloquea cuando te sacas las otras cinco. Por lo que dices estás en la sexta que es la especial, luego no hay más.

- ¿Qué coche ultraligero me recomiendas para su campeonato correspondiente?

- Yo me lo he hecho con un VW Lupo y me ha dado muy buenos resultados.

- No he probado todavía a transferir datos desde GT a GT2, ¿se pasan los coches o las pruebas de carnet?

- Sólo los carnets, los coches sólo los puedes pasar en el modo comerciar o en las carreras a dos jugadores con garajes propios y sólo con partidas de GT 2

- Para comprar piezas ¿son las mejores las más caras?

- No siempre; sobre todo con los coches pequeños. Más o menos el ritmo a seguir preparando los coches es el siguiente: Primero potencia el turbo (si el coche lo tiene, claro) y el intercooler, luego unos amortiguadores Sport, un chip, equilibrado y planificación de culata, diferencial y caja de cambios con servicio completo personalizado, embrague y volante motor triple (sólo para coches grandes) eje de carbono, ruedas lisas muy blandas (olvídate de las otras) y aligerado de peso. Si luego quieres convertirlo en "R" le haces la preparación de carreras.

- ¿Por qué en el disco de GT no hay "intro"?

- Si que la hay. Lo que seguramente te esté pasando es que estés cargando el disco GT con alguna partida salvada del Arcade y entonces se salta automáticamente la intro. Prueba a meter el disco de GT sin meter ninguna tarjeta de memoria.





- ¿Se puede conseguir el GTO Twin Turbo de algún modo?

- Si, comprándolo en Mitsubishi o ganando la carrera de las 200 Millas de Laguna Seca con lo que obtendrás el 3000 GT LM edition.

- Os felicito a "La Noche Más Loca" porque SONY os haya elegido para presentar este maravilloso juego.

- Gracias. Todos los de la radio nos sentimos orgullosos de ello, de verdad.

- Otra pregunta: ¿Conseguiréis la PS2 cuando salga en Japón?

- La pregunta del millón. No lo sabemos ni nosotros, alguna posibilidad si que hay, pero nunca se sabe.

- Decidme, si podéis, la dirección de la web de "La Noche Más Loca" o PSM.

- La dirección de la web de "La Noche Más Loca" es http://www.topradio.es. PSM no tiene, por ahora, página web, aunque nunca se sabe, a lo mejor un día tenemos tiempo y nos animamos, aunque lo vemos un poco difícil.

EL IMPACIENTE

Christian Calvo
Lleida

- ¡EOO! Os escribo desde Lleida City, estoy muy preocupado porque: ¿cuándo c*** me responderéis una p*** carta? Perdón por los tacos, pero es que ya no aguanto más, os he mandado 5 cartas, y la pera es que hay gente que cada mes sale ¡qué paassaa!

- Pues lo que pasa es que hay gente que todos los meses envía una carta donde plantea cosas interesantes para todos, se monta un debate, o similar, mientras otros hacen siempre las mismas preguntas de todos los números sobre Final Fantasy, con lo que no vamos a volver a responderlas, así que pasamos a la siguiente. También tenemos el problema de recibir tropecientas cartas todos los meses, que no caben todas, solemos empezar a responder por antigüedad, pero, si se quedan demasiado antiguas, no hay más remedio que descartarlas, y coger otras más recientillas (no nos vamos a poner a responder ahora preguntas sobre el Wipeout 1 ¿no?). De todas formas, queremos insistir que sois demasiado impacientes, ya ves como todo llega al que sabe esperar.

.- Voy a ir al grano: ¿Para cuándo Rival Schools 2 en España? ¿Saldrá por fin Tales of Destiny en España? ¿Y traducido?

- Todavía no sabemos nada. Os tendremos informados.

.- ¿Jade Cocoon está en español?

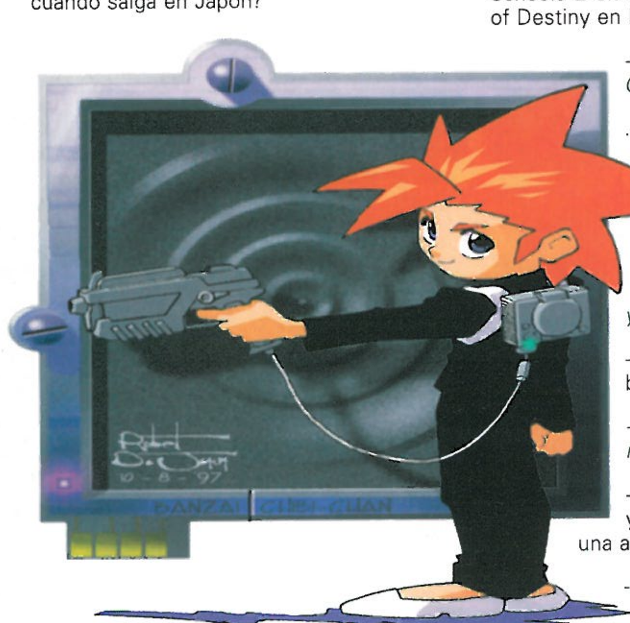
- Pues, si viste nuestro último número, ya sabrás que sí, aunque no está enteramente doblado, tan sólo subtitulado, y con los menús traducidos.

- Chocobo Racing es comparable a Speed Freaks

- Sobre todo en nivel de mediocridad gráfica, sí.

- De qué va el juego de Buster y las Alubias Mágicas? ¿Es una aventura gráfica?

- Es más bien un arcade de plataformas.



- Bueno, ya me he calmao. Gracias y por favor, hacedme un hueco en la revista. Publicadme el dibujo, que me lo he pencao! Adiós. ¡Viva la PSM!

*- Pues nada, hombre, respira profundamente y tranquilízate, que ya tienes tu hueco hecho con una p*** carta y un dibujillo.*

PROBLEMAS CON LAS IMPORTACIONES DE PARÁSITOS

Oliver Romero
Móstoles (Madrid)

- Hola, amigos de PSM. Soy seguidor de vuestro programa y revista y viciado de los RPG. Me he hecho con un Parasite Eve original (y no veas lo que me ha costado) y, al ponerlo, la imagen empieza a temblar, y no hay manera de jugar ni enterarse de nada. Me han dicho por ahí varias cosas; uno me ha dicho que tengo que ponerme el chip, otro que necesito un cable RGB, otro me ha dicho que es un juego americano (que es verdad) y que me tengo que comprar un Game Shark de esos ¿Qué tengo que hacer? Espero vuestra ayuda. He escrito varias veces y no he visto mi carta publicada, pero necesito ¡¡¡Ayudaaaa!!!

- Pues la respuesta, efectivamente, es múltiple, porque los problemas que puedes tener pueden ser varios. En primer lugar, los





juegos de importación no se pueden poner en consolas españolas. Si como tú dices es americano, aunque sea original, no podrás ponerlo en tu consola a no ser que sea americana. Segundo punto. Dices que tiembla la imagen al ponerlo, con lo que está claro que lo que tienes es el chip instalado en la Play (así que nos estás engañando, malvado) porque si no, no verías la imagen ni con temblores ni sin ellos, ya que lo único que aparece en las consolas nacionales cuando metes un disco de importación es el menú de Memory Cards y el de CDs de música. La solución a todo esto es que te pilles un cable RGB y lo conectes al Euroconector de la tele para poder ver bien el juego. Ya ves que nos tiramos el rollo aunque nos intentes vacilar.

OTRO IMPACIENTE, Y ADEMÁS DESPISTADO

Fernando ¿Perea?
Madrid

- Hola, viciadillos de nuestra amada gris, soy un chico de 16 años, me llamo Fernando, aunque todo el mundo me conoce como Perea.

- Pues si no te importa presentarte, ¿por qué te importa tanto poner el remite? Por esta vez lo pasaremos, pero si escribís sin remite y no podemos poner ni nombre ni localidad del que escribe, olvidaos de ver esa carta publicada. Quedáis avisados, que luego no nos vengáis lloriqueando como bebés porque no veis vuestras cartas publicadas.

- En primer lugar, me gustaría felicitaros por esta peazo de cacho de trozo de revista y después del peloteo voy con las preguntillas:

- ¿Dónde está el peloteo, tío? Diríamos que se te ha caído por el camino, que tampoco es que te hayas matao. Si es que a cualquier cosa le llaman pelotear. Luego no nos extraña que digáis que peloteamos demasiado en nuestras críticas. A este paso, cuando digamos que un juego tiene buenos gráficos, diréis que nos hemos vendido.

- ¿Para cuándo estará en España Resident Evil: Gun Survivor?

- Pues, a este paso, nunca. A nosotros también nos gustaría echarle el guante, pero está la cosa un poco cruda.

P.- En el Gran Turismo 2, ¿los coches sufrirán desperfectos?

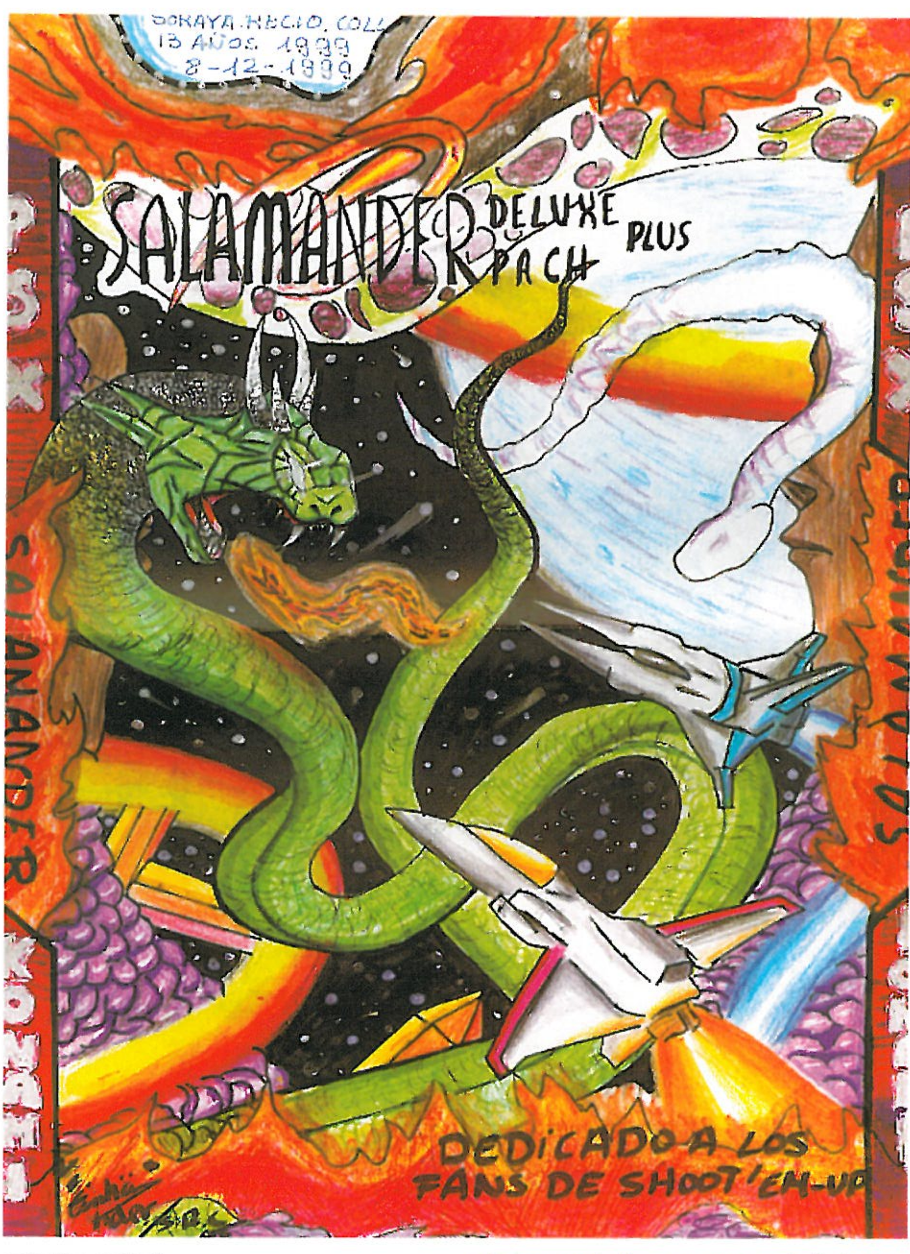
- Es una de las opciones que se puede activar, para hacer las cosas más realistas, y complicarlas un poquillo, pero es una tontería activarlo porque los coches no se abollan, sólo lo notarás en el manejo que se hace más complicado. Sinceramente, no merece la pena

- Colin McRae 2, supongo que tendrá todos los coches y pilotos oficiales del mundial de rallies del 2000, pero ¿tendrá todos los circuitos oficiales como ya sucediera en V-Rally 2?

- Claro que estará actualizado, menuda guarrería sería si no.

- El ISS Pro Evolution ¿tendrá nombres y





estadios reales?

- Pues nos tememos que no ¿Tú sabes a cuánto está el kilo de licencia? Pues a más que el de caviar, que ya es decir. Además, está el tema de las exclusividades. Si el Barcelona firma en exclusiva para ceder su nombre y demás historias para un título concreto, no puede conceder luego licencias a otros para sacar su estadio en otros juegos.

- Bueno, ya está, aunque me gustaría daros un pequeño tironcillo de orejas porque la revista llega a mi barrio cada vez más tarde.

- A nosotros no nos mires, que nos pasa lo mismo. Eso es culpa de la distribuidora, que se duerme un poco. Para que te hagas una idea, este mes ya lleva la revista en los quioscos casi dos semanas y todavía no hemos podido ver cómo nos ha quedado, la veis vosotros antes que nosotros.

- Espero que publiquéis mi carta, porque ya he mandado unas cuantas y nada. Por último, saludo a un amigo mío: Sergio, a vuestro nuevo redactor jefe: David, y, por supuesto, al dire: Alberto.

- Pues nada, nos damos por saludados, y esperamos que tu amigo también. Y ya sabes, para tener más posibilidades de ver tu carta respondida, ¡PONED VUESTROS DATOS! Si luego preferís que, para publicarla, pongamos un pseudónimo, mote, o similar, indicadlo claramente (algo en plan "no quiero que pongáis mi dirección, por favor, que luego me acosan todos los pervertidos que leen a revista" bastaría), y asunto solucionado. Pero, para nuestra propia referencia, queremos vuestros datos reales, nada de escaquearse cuando dais vuestras opiniones, hay que aprender a dar la cara, chavales. Que no os dé vergüenza, si no nos la da a nosotros, no os la debería dar a vosotros tampoco.

FUTURA ILUSTRADORA

Marta Escaño
Reus (Tarragona)

- ¡Qué pa, que pa, que paaasa...! Hay que ver la cantidad de chicas que os envían cartas últimamente ¡Venga, chicas, que no se diga que solamente sabemos jugar a muñequitas! Bueno, a lo que iba, soy Marta, aquella chica que os dedicó el dibujo de Regina (Dino Crisis) y Claire (Resident Evil 2). Quería deciros que el 31 de diciembre hicisteis que fuera uno de los mejores días de mi vida al ver impreso en una de vuestras páginas algo hecho por mí, muchísimas gracias ¡Ah! Mu bonito el titulillo de mi carta, oye.

- Para que veas que os cuidamos, cari.

- Pues bien, quería comentaros también que el motivo que me llevó a escribir la primera carta no fue otro que: VUESTRAS FAMOSAS PORTADAS, realmente que te cagas de guays. Y ¿a qué viene eso? Pues que a copia del tiempo que os llevo siguiendo me he dado cuenta que le dais un valor, para mí muy importante, al arte del dibujo, y llevo metida en este arte desde los doce años, ahora voy camino de los veinte. Es por eso que os he enviado mis dibujos, que son el esfuerzo de todos estos años. Espero llegar muy alto, si fuese posible como ilustradora, y llenar algún día una de vuestras portadas. Mientras tanto, seguiré abriéndome camino en el mundo del cómic y esperar a que alguien llame a mi puerta (si no estoy yo estará mi madre) ¡AAGGG! Así como espero la llegada de Resident Evil 3: Némesis, ¡estoy que me estiro de los pelos! ¡Ah! Muy buenas las entrevistas que nos informan a todos sobre la nueva Play 2, creo que eso nos aviva más el ansia por tenerla en nuestras manos, el día que salga a la venta va a parecer como en las rebajas. Bueno, a la vista de tanta espera, espero que también os guste mi dibujo, que lo he hecho con mucho más empeño que el otro. Muchísimas gracias de nuevo y hasta la próxima.

- Pues nada, sigue así que el mundo es de los perseverantes. Además tus dibujos son bastante buenos y seguiremos publicándotelos.

UN DIBUJILLO

Fernando Rodríguez
Madrid

.- Hola, Alberto, soy un seguidor de tu revista. Tengo casi todos los números y me gustaría que publicases sólo mi dibujo en la PSM de Enero, Febrero o Marzo. Muchas gracias y sigue así con la revista porque me gusta mucho.

PSM.- Pues lo sentimos, Fernando, pero no nos ha sido posible publicarlo en esos meses. Pero bueno, ya sabes lo que dicen: más vale tarde que nunca, ¿no?

CARTA SOBRE EINHÄNDER

Soraya Recio
Barcelona

- Guten Tag, PSM ¿Qué tal? Me llamo Soraya Recio y tengo 13 años desde el mes de Abril. Comencé a dibujar hace medio año y he ganado 4 de 4 concursos en que he participado y nadie me ha enseñado a dibujar, ni tan sólo un libro, o sea, que no voy a ninguna academia. De mayor quiero ser dibujante de dibujos animados, o creadora de videojuegos, o dibujante profesional para portadas de revistas. Aún me quedan años para pensarlo, y aún no lo sé seguro.

Os he enviado dos dibujos. Uno es de Spyro the Dragon 2, que me he inventado. Ya sé que falta lo de la cabeza, pero ya tenía el lagarto hecho y no he podido. El otro es importante que lo publiquéis, es de un juego que no ha salido en Europa. Se llama Salamander, no sé si el cuerpo de la serpiente es así, y si, las naves tienen algún detallito más, pero el fondo lo he cogido de diferentes pantallas de Lifeforce, Gradius Gaiden, Salamander, Salamander 2... Ojalá saliera en Pal, igual que Salamander 3 para PS2. Una pregunta: ¿Einhänder saldrá para PS2? O ¿el que salió en Japón y Estados Unidos en el 97 saldrá en Europa? Es que tengo imágenes de este juego y es una pasada. Soy una fan de los shooters, por eso quiero el mejor clásico de shoot'em up 3D (Einhänder)

- Pues nos tememos que no va a salir por ahora y estamos de acuerdo contigo en que es el mejor shoot' em up que jamás se ha hecho para la Play. ¿En qué están pensando estos japos para privarnos de maravillas como esta?, ya les vale.

- Creo que Salamander y compañía es el mejor clásico de shooter 2D. Tengo G-Darius y R-Type Delta, pero realmente dicen que en Einhänder los final bosses tienen los patrones de ataque casi infinitos y que tiene 5 secuencias FMV. Ya no sé nada más. Ordéname de mejor a peor los siguientes juegos: Einhänder, G-Darius, R-Type Delta, R-Types, Salamander, Salamander 2, Gradius Gaiden, Lifeforce, Raystorm, Philosoma, Trauma. Yo los pondría de esta manera, de mejor a peor: Einhänder, R-Type Delta, Philosoma, Raystorm, Gradius Gaiden, G-Darius, Trauma, R-Types, Salamander 2, Salamander, Lifeforce. Seguro que está mal, pero por intentarlo.

- Pues mira tú por donde, la verdad es que coincidimos bastante contigo, aunque aquí en la redacción tenemos cierta debilidad por un clásico como es R-Type, por lo que seguramente subiríamos los R-Types dos o tres puestos, pero por lo demás, creemos que tienes bastante razón.

- Espero que me publiquéis mis dibujos, os lo agradecería, y me gustaría que pusierais mi nombre, porque al reducir el dibujo no se ve mi nombre, ni mi edad ¿vale?

.- No sólo ponemos tu nombre sino que ponemos la carta entera, y además tus dibujos están bien grandes para que todos los puedan ver con claridad ¿qué te parece?

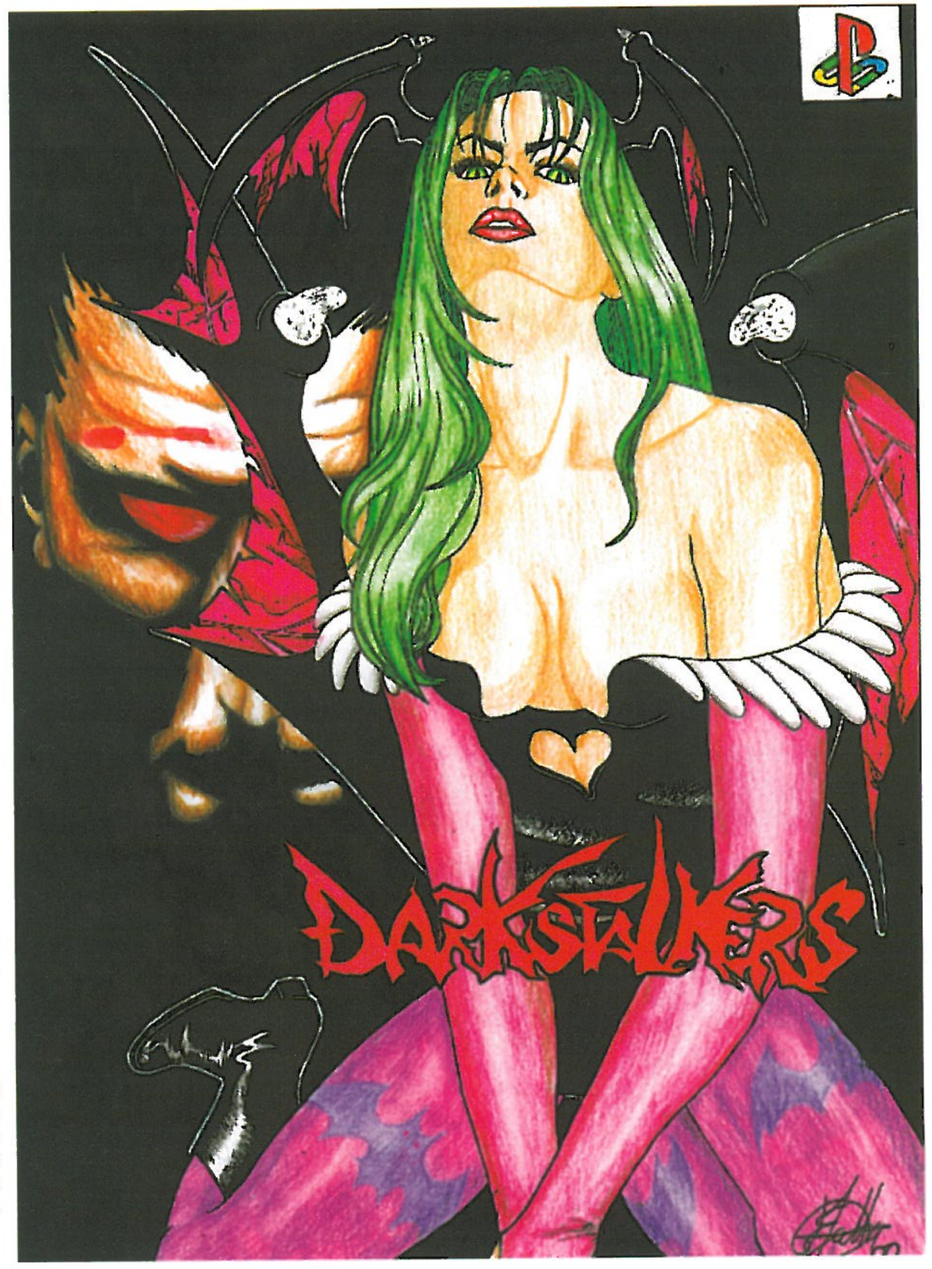
- Pues eso es todo por hoy, soy nueva en vuestra revista, espero que sea bien recibida.

- Todos los nuevos lectores son siempre bien recibidos (y los viejos también, claro, faltaría más).

EL IMPERIO MS. GAINSBOROUGH CONTRAATACA

- ¡¡Hola!! ¿Qué tal? Aquí estoy, como todos los meses, para hacer un pequeño comentario y para mandaros uno de mis dibujos. ¡Ah, por cierto! Espero impaciente ese concurso de dibujo que decís que estáis preparando.

Bueno, iré al grano: en el anterior número de PSM una chica os pregunta por la película de Final Fantasy. Pues bien, es casi seguro que sí se va a hacer. De hecho, ya llevan su tiempo trabajando en ella con actores y un montón de gente de este mundillo, como Sakaguchi, o Al Reinert, que será el guionista, y que es conocido por trabajar en Apollo 13. Según lo que he leído, no se trata de una película de dibujos animados estilo anime, sino que es algo mucho más complejo. La



Nena, si quieres algún truco, yo los sé todos

No me digas, rico...

Si quieres trucos, cógete la PSM

película estará hecha por ordenador y, fijáos si es complejo que, según declaraciones de Sakaguchi, se está tardando en producir de 3 a 5 minutos acabados, aproximadamente un mes. El estudio que está trabajando en el film cuenta con más de 10 millones de dólares en equipo gráfico de "estilo y arte" para ordenador, y cada escritorio tiene una estación de trabajo Silicon Graphics Octane, lo mejor en producción de animaciones 3D. Vamos, que se lo están currando para que todo resulte de lo más realista. Pero mejor os cuento lo más interesante, es decir, que la película durará entre 90-100 minutos, que la historia se desarrolla en la Tierra, en el año 2065, y que estará inspirada en el ambiente de los videojuegos... y bueno... etc, etc. Porque si os lo cuento todo, la carta me puede ocupar tres hojas, por lo menos. Espero que esta información os haya servido de algo, y que no os hayáis aburrido demasiado leyendo mi carta.

THE BOUNCER

Y bueno, si no os importa ¿podréis responderme a una breve pregunta sobre algo que me tiene muy intrigada? ¿Saldrá o no saldrá SaGa Frontier aquí?

- Suponemos que te estás refiriendo al SaGa Frontier 2 ¿no? Ese del que hicimos la incubadora en el número 12. Esa es precisamente una de las noticias que se nos ha quedado pendiente para el mes que viene por falta de espacio. Pues mucho nos tememos que no, que Square ha decidido pasar olímpicamente del tema y no se ha traducido por lo que Sony ha decidido suspender su lanzamiento de momento.

-Bueno, pues muchas gracias y ... ¡¡HASTA OTRA!!

- Hasta cuando tú quieras, cari.

COMPARATIVA ACE COMBAT 2 VS ACE COMBAT 3

Antonio Gayo
Vía E-Mail

- Hola de nuevo amigos de PSM: Os escribo este mail porque en los otros dos me quejaba por lo ocurrido con el Ace Combat 3 y, aunque me he quejado mucho, no he podido evitar comprarlo. Creo que es un gran juego, pero en muchos aspectos era superior el 2. Voy a compararlos y a escribir las cosas que me parecen mejores en uno que en el otro y, si lo publicáis, espero que sirva para que la gente se haga una idea de lo que le espera: COMPARATIVA ACE COMBAT 2 VS ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE. Hay una cosa que me llamó la atención desde que empecé a jugar, y es la música del juego. La verdad es que en este aspecto el AC2 es



smart bomb

Sal de mis sueños (y entra en mi coche)











muuyyyyy superior, la música es bestial y muy cañera, en cambio en el AC3 es bastante soporífera y dan ganas de echar la siesta.

Por contra, la movilidad de los aviones en mi opinión ha mejorado ostensiblemente, haciendo el manejo del avión más sencillo y fluido, arriba AC3.

Otra cosa que me ha molestado mucho en AC3 es la velocidad del texto de las misiones, apenas da tiempo a leerlo, mientras que en el dos hasta te lo leían tranquilamente. La verdad es que aunque estuviera en inglés el AC2 daba muchísima más información y te explicaba mucho mejor las misiones y donde estaban los objetivos. El mapa de la misión también es bastante pobre en AC3 comparado con el del AC2.

El desarrollo del juego creo que también estaba mejor elaborado en el AC2 y eso de que en el AC3 tengas que hacer las misiones deprisa y corriendo para obtener una buena calificación, dejando de lado el disfrute de volar tranquilamente eliminando hasta el último chinche tampoco me gusta nada.

Lo que sí me gusta es que, en función de la calificación que obtengas, te den distintos aviones, aunque hay que reconocer que era más divertido que te dieran dinero por cada avión derribado para poder comprar tú los aviones que te vinieran en gana. Lo mejor hubiera sido que combinaran ambas cosas, que en función de la calificación obtenida tuvieras acceso a la compra de unos aviones u otros.

En definitiva, que Ace Combat 2 es mejor juego de aviones, pero el tres es muuuuucho más comercial y manejable, si hubiese tenido el modo historia otro gallo nos cantaría, pero, tal y como están las cosas, lo que creo es que han querido sacarlo rápidamente para vender por un tubo sin importarles las decepciones que nos podamos llevar los jugadores. Para mí Ace Combat 2 sigue siendo el mejor juego de aviones que hay en PlayStation.

PD.: El AC3 es genial de todas formas.

- Muy bien. Esa es tu opinión y anotada queda.





¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

ALUNDRA



Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.

AZURE DREAMS



Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

AKUJI 7,3

La oscuridad se cierne en el mundo de Akuji. Serás un humano al que un hechicero voodoo ha robado su corazón (literalmente), y por si fuese poco ha secuestrado a su amada Kensho. Si te gustó Tomb Raider, Akuji te apasionará, por sus originales puzzles y extraños enemigos. Bastante recomendable, sobre todo por su calidad gráfica.

BREATH OF FIRE III



Asumirás el papel de un dragón que se convertirá en un héroe en el transcurso de esta odisea.

Una fantástica historia en un mundo 3D, aunque en perspectiva isométrica, que podría haber sido mucho mejor si no nos hiciera perder tanto tiempo dando vueltas sin sentido por el mapeado.

DINO CRISIS



Aprovecha el motor de Resident Evil y lo mejora, pero no podremos evitar acordarnos de dicha saga cuando nos pongamos con este título. Se mejoran los gráficos y ambientación 3D. Todo, empezando por los puzzles, tiene una base más lógica y científica que fantástica, lo que lo hace más asequible. Se agradecería que arreglaran los múltiples cambios de cámara dentro de una misma habitación y el control.

EL MAÑANA NUNCA MUERE

6,9

PSM nº 12

Aunque cuenta con una buena variedad de misiones, no deja de ser un juego de acción bastante normalito al que le falta profundidad. Manejaremos a 007 a lo largo (aunque más bien habría que decir corto) de una serie de misiones. No está mal, pero no habría costado tanto esfuerzo haberlo hecho mucho mejor, simplemente con haberlo hecho como prometían en sus versiones previas. Traducirlo y doblarlo también habría ayudado.

EXPEDIENTE X 8,1

Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún reto se han metido en un problema demasiado grande para ellos solos. Por esa razón Craig Willmore (el papel que tomarás en el juego) tendrá que aventurarse en el único capítulo de Expediente X que nunca será retransmitido por televisión.

Buen desarrollo, ideal para los amantes de las aventuras gráficas en primera persona.

FINAL FANTASY VII (PLATINUM)

10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

FINAL FANTASY VIII

9,8

"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?

Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

HARD EDGE 6,4

Un edificio, dos policías, un rescate, dinero... Todos estos elementos se mezclan para crear una aventura gráfica en 3D al más puro estilo Alone in the Dark. La acción se sitúa en un edificio controlado por terroristas y cuyos protagonistas (Alex y Michele) son dos policías. Recuerda en muchos aspectos a Resident Evil pero más enfocado a la acción pura, sin olvidar los puzzles y las trampas. Recomendable.

LA AMENAZA FANTASMA



Aventura 3D que reproduce casi íntegramente el argumento de la película. Se trata al fín y al cabo de un título de Star Wars, lo que significa que está por encima de la media, pero no está al nivel al que nos tiene acostumbrados Lucas con sus juegos anteriores. Buen sonido, música y doblaje, pero control y jugabilidad desesperantes, así como gráficos y originalidad que dejan mucho que desear.

LEGACY OF KAIN



Se te ha concedido una oportunidad de vengarte de tu asesino, pero de una forma un poco especial, ahora eres un vampiro y dependerás de la sangre de tus víctimas para sobrevivir. Es un juego muy largo y entretenido, al que solo le encontramos el fallo en el aspecto gráfico ya que los personajes son sprites sin efectos ni animaciones especiales. Entretenido pero flojillo.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

9,1

Fui despojado de todos mis honores como vampiro, me destrozaron las alas y perdí lo más importante, la única familia que había conocido... Lo único que me mantenía en pié era la sed, pero no de sangre, era venganza.

Así comienza Soul Reaver, la historia de un ser que no encontrará descanso hasta cumplir su único cometido en la vida, segar las almas de aquellos que lo han condenado.

Se desarrolla en tercera persona y los puzzles suelen consistir en mover cajas o activar grandes mecanismos en los que tendremos que pensar en "dos dimensiones", el mundo espectral y el físico.

MEDAL OF HONOR

9,6

PSM nº12

Un juego que, sin hacer demasiado ruido, se ha hecho con una de las notas más altas de PSM. La aventura se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial y manejas a tu personaje con vista en primera persona, al estilo Doom. Es increíblemente bueno tanto gráficamente como en el apartado de sonido. Envolvente, adictivo y jugable. Es un producto Spielberg, que más podemos decir... Ah si, que corras a comprártelo.

METAL GEAR SOLID 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas

cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

MISSION: IMPOSSIBLE



Las viejas agencias como la CIA están anticuadas y obsoletas, el mundo ahora está bajo amenazas mucho mayores de lo que nadie puede imaginar. Ahora la seguridad del mundo depende de la IMF (Impossible Mission Force) una agencia con los mejores hombres y mujeres del mundo.

En Mission Impossible tomaremos el papel de Ethan en algunas de las misiones que se parecen bastante a las de la película de acción. Gráficamente le falta fluidez y el control es bastante lioso.

TENCHU



A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un ninja. Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida de tus enemigos con un solo corte de tu katana. Auténticas armas y accesorios de ninja como los shurikens, gancho para subir paredes, bombas de humo, pasteles de arroz envenenado y muchas más cosas por descubrir. Bastante recomendable

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

8,9

Vuelta a los orígenes de la saga, en un doble sentido. Se descartan algunos de los cambios que se han ido introduciendo en las sucesivas entregas de la serie y han resultado menos populares. Por otro lado, se nos brinda la oportunidad de conocer de primera mano los inicios de Lara, con una pequeña aventura de cuando era adolescente. Mejor que la tercera parte, y una aventura nueva y diferente.

RESIDENT EVIL (PLATINUM)

9,5

El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

RESIDENT EVIL II (PLATINUM)

9,7

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este

SILENT HILL



Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad.

Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

SYPHON FILTER

9,7

En las mismísimas profundidades de Amé-rica Central un agente especial muere por la violencia de un grupo terrorista. Por suerte su muerte no es en vano, antes de morir el agente hizo explotar en llamas el laboratorio principal, un edificio en el que se estaba desarrollando una poderosa arma biológica llamada Siphon Filter. Este es un juegazo con todas las de la ley, tanto por la historia como en el aspecto gráfico o sonoro, aunque lo más importante es que a pesar de parecer una mezcla de Lara con Metal Gear tras jugar cinco minutos te das cuenta que estás ante algo totalmente nuevo.

TOMB RAIDER II

9,7

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

TOMB RAIDER III

8,7

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

WILD ARMS



Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol.

XENA: LA PRINCESA GUERRERA

8,1

Las aventuras de la princesa guerrera llegan a las consolas, con fantásticos escenarios y un buen motor gráfico. Para haber usado "motion capture" con los personajes, no están muy logrados, aunque ha servido para que los movimientos de la protagonista se reproduzcan con gran fidelidad. El control es muy incómodo y algunos puzzles resultan demasiado complejos.

Beat'em up (o juegos de lucha)

BLOODLINES



Extraño título de acción y puzzles que te introducirá en un cuadrilátero con varios subniveles en el que ganará quien controle las zonas iluminadas. Es interesante si no te quedan más juegos de lucha o puzzles, aunque termina siendo muy aburrido, sobretodo por los tiempos de carga.

BLOODY ROAR

8,8

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

DEAD OR ALIVE



Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

KENSEI: SACRED FIST



Un intento por parte de Konami de introducirse en el mundo de los juegos de artes marciales. Gráficamente está bastante decente, aunque la realización de los movimientos deja bastante que desear. Terminará perdido entre los demás títulos de la estantería y necesitarás de unas cuantas horas de Tekken para recuperarte de la experiencia. Poco recomendable

MARVEL SUPERHEROES



Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.

MORTAL KOMBAT TRILOGY



Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.

PSYCHIC FORCE



Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D

bastante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

READY 2 RUMBLE 8,8

Más que un juego de boxeo, parece uno de lucha, por la agilidad y rapidez con que se desarrollan los combates, aunque con la lógica limitación de golpes. Cuenta con un modo arcade, y un modo Campeonato para auparnos a lo más alto del ranking mundial con el boxeador que escojamos. Muy divertido, aunque los gráficos sean demasiado poligonales.

SOUL BLADE (PLATINUM) 9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI

8,8

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

STREET FIGHTER ALPHA 2

5

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

STREET FIGHTER EX

7

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

TEKKEN (PLATINUM)

7

El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

TEKKEN 2 (PLATINUM)

9

La continuación de Tekken es ya otro cantar. Por este juego no pasa el tiempo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de la gris. Combos y llaves espectaculares y personajes que se puede decir tienen vida propia ya que nos conocemos toda su historia sus líos sus familias etc... Otro de los imprescindibles en tu colección y además también está en Platinum.

TEKKEN 3

9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

TOBAL 1



De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

RIVAL SCHOOLS



Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

VICTORY BOXING 2



Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

WU-TANG: TASTE THE PAIN

7,9

PSM nº 12

Entretenido juego de lucha, a pesar de ciertas carencias en el control y en el desarrollo gráfico de los escenarios, la gran cantidad de secretos que esconde en su modo historia hará que quieras seguir jugando para descubrirlos todos. Gran variedad de situaciones, personajes, golpes, etc. Divertida opción para 4 jugadores.

XMEN VS STREET FIGHTER



Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

CARMAGEDDON



Esperábamos mucho más de un juego que tenía posibilidades de convertirse en clásico, pero se queda simplemente en polémico. Los gráficos están poco trabajados y son demasiado poligonales, la música es muy Heavy, pero de poca calidad, y el control analógico es malo e impreciso, aunque mejora con el digital. Los aspectos que salvan la nota es la originalidad del planteamiento y la variedad de escenarios.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS FEATURING RICKY CHARMICHAEL



PSM nº 12

Hay muy pocos juegos de Motocross para la PSX, por lo que este no tiene mucha competencia. Aunque hubiese mil seguiríamos diciendo que es el mejor juego de motos de cross que hay para nuestra gris. Gráficos de alucine, control de lujo, sonido hiperrealista. Una joya tanto para los que les gusta el Motocross como para los que no.

C3 RACING



Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.

COLIN MC RAE RALLY

9,5

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que

competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

CRASH TEAM RACING 9,5

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

DEMOLITION RACER 8,5

Si alguna vez habías tenido dudas sobre la resistencia de que tienen los coches a recibir impactos o de cuanto puede durar en la carretera un vehículo que está abollado por todos lados, pronto tus preguntas encontraran respuesta. En Demolition Racer nuestro principal objetivo será sobrevivir y ganar todas y cada una de las carreras que nos pongan por delante. De esta forma podremos comprar nuevos coches "más resistentes" con los que poder aplastar a nuestros contrincantes, y cuando digo "aplastar" digo bien porque habrá que empujar, triturar y destrozar a todos nuestros contrincantes.

A pesar de no disponer de un gran motor gráfico Demolition Racer goza de altísimas dosis de jugabilidad.

DIE HARD TRILOGY (PLATINUM)

9

Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

DRIVER 9,7

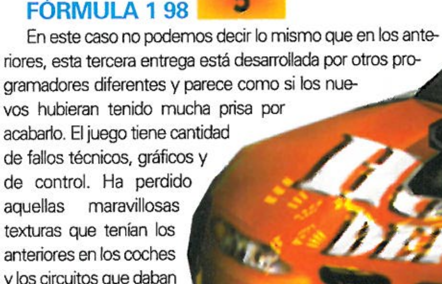
Tanner, un poli, será el encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de pruebas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360°, cambios de sentido y muchas cosas más que tendrás que descubrir tu solo. Prepárate por que vienen muchas curvas.

FÓRMULA 1 97 (PLATINUM)

9,6

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.

FÓRMULA 1 98 5



En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

FORMULA 1 99 7,7

Mejora substancialmente la entrega del 98, pero sigue sin llegar a la altura de los dos primeros, aunque se nota el esfuerzo realizado por volver a ponerse a esa altura. Horribles comentarios y efectos de "clipping". Gran sensación de velocidad, fantástico menú de opciones, buenos efectos de sonido e información actualizada de escuderías y pilotos. Se echa en falta el modo Arcade.

GRAN TURISMO (PLATINUM) 10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

GRAND THEFT AUTO

5

Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.

GRAND THEFT AUTO 2

6,6

PSM nº 12

El primer GTA nos pareció un poco soso. En esta ocasión es mucho más divertido, ya que no sólo tendrás que tener cuidado con los polis, sino que también deberás vigilar que no te calienten el morro los de las bandas rivales. Misiones mucho más entretenidas y esa vista cenital con gráficos tipo Micromachines que no acaban de convencernos. Aún así es un juego con chispa.

LE MANS 24 HORAS

9,3

Aunque dispone de varios modos de juego que, cuando se completan, dan acceso a nuevos torneos y coches, la auténtica salsa la constituye el modo 24 Horas de Le Mans. Nunca se ha reflejado de forma tan realista el efecto de las condiciones meteorológicas. Muy buenos gráficos en alta resolución y control excelente. Pésimo comentarista, y se echan en falta más coches y circuitos.

MOTO RACER 2



9

La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.

NASCAR 2000

5,4

PSM nº 12

Fiel recreación de esta modalidad de carteras, que no resulta la más adecuada para llevar a las consolas. Circuitos ovales y gran velocidad son sus mayores alicientes. Conducir sin cambiar el stick de posición y sin sensación de velocidad no resulta muy emocionante, y las opciones de configuración no ayudan a mejorar el realismo, por lo que acaba haciéndose monótono.

NEED FOR SPEED III

8

Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

9,6

No te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo. Endiabladamente adictivo, fácil de jugar y divertidísimo en modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando. Es difícil encontrarle algún defecto.

NEWMAN HAAS RACING



Este título puede parecer que esté escrito en polaco o en el idioma de Van Gaal pero nada más lejano a la realidad, es el nombre del equipo de Paul Newman y su socio Haas (¿quién es este?) de fórmula Indy. Es muy parecido a la primera versión de Fórmula uno, de hecho utiliza el mismo motor gráfico que éste. Las carreras están basadas en equipos y circuitos reales de la fórmula Indy. Es bueno, aunque si ya tienes el Fórmula 1, tú mismo.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

6,9

PSM nº 12

A pesar de tener unos gráficos bastante planos, impropios de un juego con aspiraciones, resulta bastante divertido, gracias sobre todo a la combinación de elementos estratégicos con los propios de los juegos de carreras.

R4: RIDGE RACER TYPE 4

9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)



Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

RAGE RACER **8,5**

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta.

Totalmente recomendable.

ROAD RASH 3D



Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).

SPEED FREAKS **8,3**

Un remix con lo mejor de títulos tan conocidos como Mario Karts o Wipeout.



Con un volante y cuatro ruedas tendrás que abrirte camino a golpe de misil para ser el número uno.

Gusta a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista. Altamente adictivo y entretenido.

El control falla un poco, necesitarás algo de práctica para dominarlo al cien por cien.

TOCA 2 TOURING CARS **9,4**

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

TEST DRIVE 5 

Algo mejor que el anterior en cuanto al apartado gráfico y al control de los coches se refiere. Además han incluido más opciones de juego, han actualizado los coches y han añadido más circuitos. Poco más que el anterior, tú eliges.

V RALLY (PLATINUM) **9,3**

Es distinto a Colin Mc Rae tanto en su conducción como en su forma de jugar, pero es fantástico. Al principio te costará mucho adaptarte a su peculiar control, pero cuando te hayas hecho a él no querrás soltar el pad. Los escenarios son preciosos, los coches están magníficamente reproducidos, el sonido Dolby Su-rround es una rayada total y la sensación de velocidad, sobre todo si eliges la vista desde el interior, es inigualable. Un clásico imprescindible para tu colección.

V-RALLY 2 **9,4**

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

WIPEOUT 2097 (PLATINUM)

9,2

Los chicos de Psygnosis se pusieron manos a la obra y arreglaron todos los defectillos de la primera parte. Las naves ahora no se quedan clavadas cuando rozan con las paredes, corren más, son más fáciles de pilotar, los escenarios son más largos y bonitos y la música... vaya musicón, se ha bailado en todas las discotecas del mundo. El Wipeout perfecto y en Platinum, ¿a qué esperas para tenerlo?

WIPEOUT 3 **9,4**

Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.

Deportivos

ACTUA TENNIS 

El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

COOL BOARDERS 3 

Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

COPA DEL MUNDO FRANCIA 98 **9**

Cuando salió este juego a la venta un poco antes de que comenzara el mundial de Francia, todos nos imaginamos que era una maniobra para vender el juego oficial del campeonato ya que hacía muy poco que había salido FIFA 98. Nada más lejos de la realidad. En este título se ha conseguido mejorar el control de los jugadores y ahora puedes hacer jugadas ante impensables en un título FIFA. Incluye un modo histórico en el que puedes jugar las finales de mundiales pasados con las alineaciones y vestimentas de entonces. El único defecto que le vemos es que sólo tiene selecciones nacionales aunque de eso es de lo que se trata ya que es el juego oficial del mundial ni más ni menos.

EVERYBODY'S GOLF



Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título:

Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

FIFA 98 RUMBO AL MUNDIAL.

8,5

Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99

9.5

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.

FIFA 2000

10

El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.

El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

FISHERMAN'S BAIT



Algo nuevo y diferente en la PlayStation: un simulador de pesca, aunque ya empiezan a verse más, éste ha sido de los primeros en salir en nuestro país. Divertido tanto si te gusta pescar como si no, con un uso muy bueno del Dual Shock, a modo de caña de pescar. Tiene el problema de estar entero en inglés, lo que dificulta su manejo.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98



Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

KNOCKOUT KINGS 2000



PSM nº 12

Más parecido a un simulador de boxeo que a un arcade de lucha, aunque cuenta con una gran variedad de movimientos, más propia de estos últimos. Interesantes modos como carrera o combates clásicos, en los que podremos manejar a luchadores de varias categorías diferentes, incluyendo un buen número de boxeadores famosos, o crearnos al nuestro y enfrentarlo a los más grandes. Muy completo.



NBA LIVE 99



Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA LIVE 2000

9,4

PSM nº 12

Esta entrega de la saga NBA Live es la mejor de todas hasta el momento. Vuelve Andrés Montes con sus simpáticos comentarios, por primera vez aparece Michael Jordan en la serie, puedes jugar con los clásicos de la NBA desde los años 50, jugar contra Jordan en el modo uno contra uno, concurso de triples, capturas faciales de las caras reales de los jugadores con sus gestos y todo, control superpreciso, en fin, ya lo hemos dicho, el mejor de todos.

NBA FAST BREAK 98

6

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.

NBA PRO 98



Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más.

PRO 18 WORLD TOUR GOLF



Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

REEL FISHING



PSM nº 12

Un simulador de pesca algo más flojillo que otros que ya andan por ahí. Es algo más aburrido y cuenta con menos opciones que, por ejemplo, Fisherman´s Bait de Konami. Sólo para los muy, muy amantes de la pesca.

SMASH COURT TENIS



La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

SLED STORM



Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

TENNIS ARENA



Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.

TIGER WOODS 99



Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody´s Golf pero mucho más real.

TRACK & FIELD



No es ni más ni menos que el famoso juego de las olimpiadas pero actualizado. Compites en pruebas olímpicas a base de machacar los botones del pad. Aconsejable comprarse el Joystick pad si no quieres acabar con tus dedos y tu mando habitual. Un poco pasado de moda.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING



El mejor simulador de skate del mercado. Gran cantidad de escenarios y modos de juego para poner a prueba nuestras habilidades. Fácil manejo, aprendizaje progresivo y posibilidad de mejorar las características de los distintos personajes que se pueden elegir. Buenos gráficos y banda sonora variada.

TRICK'N SNOWBOARDER



PSM nº 12

El Snowboard resulta bastante monótono y repetitivo en su versión informática y este juego no supone ninguna excepción a esa regla. Intenta hacer algo nuevo con la introducción de un modo historia, pero no resulta suficiente para justificar todo el título.

VIRTUA POOL



Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en

su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

Estrategia

COMMAND & CONQUER RED ALERT (PLATINUM) 6

Buena conversión del juego de PC. Necesitarás de un ratón si quieres mover tus tropas de forma decente. El objetivo del juego es dominar el país contrario. Si eres un fan de los juegos de estrategia este no puede faltarte.

CONSTRUCTOR 7

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

POPULOUS: EL PRINCIPIO 8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

COMMAND & CONQUER RETALIATION



Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

SIMCITY 2000



Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

THEME HOSPITAL 8,5

Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

WARCRAFT 2 7

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.



WARHAMMER II: DARK OMEN



Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

WORMS: ARMAGEDDON 7,8

Título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. Entretenido y cachondo como pocos, con gráficos y sonido muy simpáticos, y muy fácil de manejar. Si tienes un amigo la diversión está garantizada. Aunque, hay que tener en cuenta que ni los gráficos ni los demás efectos son precisamente de última generación, pero es que tampoco lo pretenden, su objetivo es divertir y eso lo logran perfectamente.

Plataformas y Arcades

40 WINKS 8,4

El mundo depende de dos inocentes y felices niños que no han perdido la confianza en el mundo de la fantasía. Ruff, uno de ellos, es un valiente niño cuyo sueño siempre ha sido convertirse en un ninja con poderes sobrenaturales o en un duende capaz de sortear a todos los enemigos que se le pongan por el camino, ahora tendrá la oportunidad de hacer sus sueños realidad.

Un título muy divertido que llama la atención por su gran variedad de escenarios y enemigos.

ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)



El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

ABE'S EXODDUS 9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

APE ESCAPE 8,2

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

BARBIE 3,6

PSM nº 12

La verdad es que este producto está aquí incluido más como advertencia que como juego. No se os ocurra tirar el dinero ni el tiempo en algo así. Es todo un ejemplo de lo que no queremos ver en la PlayStation, y es que hemos visto juegos con un nivel de calidad realmente ínfimo (sirva como ejemplo también el de las Spice Girls), pero éste es difícil de superar. Bueno, no tan difícil, es posible conseguir una peor calidad gráfica y de sonido, y no molestarse ni en traducirlo, pero la mejora de estos factores tampoco contribuiría a que el título fuera más jugable.

BICHOS 7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME 9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

CAPCOM GENERATIONS 7,7

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

CRASH BANDICOOT 2



La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

CRASH BANDICOOT 3 9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

CROC 2 7,8

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus piés. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorpotación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT 9

Ricther Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...

HEART OF DARKNESS 8

Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

KINGSLEY 7,1

Título que no gustará a los jugadores expertos pero que puede sentar muy bien a los pequeños de la casa que quieran practicar con un plataformas entretenido, con un mapeado enorme y gran variedad de enemigos, cada uno con sus propias características de fuerza e inteligencia. Sin embargo, gráficamente no es gran cosa, no aporta nada al género y la historia es demasiado típica.

LOS PITUFOS 7,3

Reproduce con bastante fidelidad el espíritu de la serie de dibujos, doblaje incluido, pero no deja de ser un plataformas, directamente inspirado en la serie de Mario, bastante simplón, que no aporta nada nuevo. Para niños pequeños que puedan disfrutar con las aventuras de estos enanos azules.

MEDIEVIL 9,4

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

PACMAN WORLD: 20 ANIVERSARIO 9,4

Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.

Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

SKULL MONKEYS 7

Uno de los juegos de plataformas más incomprendidos. Su realización técnica es una auténtica pasada ya que todos sus personajes están hechos de plastilina. Solamente por esta razón ya merecía haber recibido un mejor trato en las críticas. A nosotros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Recomendable.

SPYRO THE DRAGON 9

Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

SPYRO 2 8,8

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran " dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto...

En esta nueva aventura deberemos recoger todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

TARZÁN 7,5

Aunque en el aspecto puramente técnico pueda resultar casi impecable (buenos gráficos, estupenda música y doblaje de las voces, fácil manejo), se echa en falta que en Disney se lo trabajen un poco más y nos ofrezcan algo diferente, en lugar de repetir exactamente la misma fórmula de las versiones anteriores de sus estrenos en la gran pantalla. Los niños que disfrutaron con la película también lo harán con el juego.

TOMBI 8,5

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

WILD 9 7

Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

WORMS PINBALL 8

Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. Es el modo de juego más interesante. Hay muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir. El control del juego no puede ser más simple. La música es entretenida, pero los gráficos podrían haber sido mejores.

Puzzles

DEVIL DICE 7

Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los dados hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

BUST A MOVE 2 7

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

KURUSHI



Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

MR. DOMINO  6

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja claramente su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino va avanzando esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles pero entretenido.

POP'N'POP  8.4

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

KULA WORLD  7

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

APOCALYPSE  7

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

ASTEROIDS  6,4

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

DIE HARD TRILOGY (PLATINUM)

 9

Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

DOOM 6

El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

DUKE NUKEM 7

Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.



DUKE NUKEM TIME TO KILL 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G DARIUS 5

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS  8,7

Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

OMEGA BOOST  9,5

Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

OVERBOARD  7

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

POINT BLANK

9,2

El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

POINT BLANK 2

 8,7

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

QUAKE 2 7,5

Por fin llega a PlayStation un juego de este tipo. Bastante mejor de lo que esperábamos, aunque no puede estar a la par con los grandes de PSX. El modo multijugador asegura horas y horas de juego. El control es excesivamente sensible, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

 6,6

Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

TIME CRISIS (PLATINUM) 8

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

RETROFORCE  7,4

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

Misiones Aéreas y Espaciales

ACE COMBAT 2

 9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta

razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

ACE COMBAT 3 8,7

PSM nº12

El mejor de la saga. Los mejores gráficos, el mejor control y el más impresionante de los tres. Lástima que nos haya llegado una versión "reducida" a un CD en lugar de los dos con que contaba la versión japonesa; no se lo perdonaremos nunca. De todos modos sigue siendo una compra imprescindible.

COLONY WARS 7

La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

COLONY WARS: VENGEANCE 9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

EAGLE ONE

8,3

PSM nº 12

Que quede muy claro que este juego no es un simulador de vuelo. Quizá se parezca más por su estilo de juego a la serie Strike de EA por el desarrollo de sus misiones. Aunque tiene un control un poco confuso al principio, cuando te acostumbras a él es una delicia. Bastante bueno gráficamente y, sobre todo, muy jugable en su modo cooperativo para dos jugadores.

BLAST RADIUS

8,5

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

G POLICE (PLATINUM)



Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

G-POLICE 2 7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC STUNT COPTER 9

Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

SOVIET STRIKE (PLATINUM)



La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato.

NUCLEAR STRIKE



Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.

WING OVER 2 6,7

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

BUST A GROOVE

7

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

MUSIC 9,5

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

MUSIC 2000

9,6

PSM nº12

Programa para sintetizar música en la PSX. De lo más completo, ameno y fácil de manejar que puede encontrarse en el mercado. Recomendado para aquellos que quieran hacer sus pinitos en eso de la música, y, para los que no también. Versión mejorada del anterior incluyendo el modo Music Jam que te permitirá divertirte con otros tres amigos improvisando vuestras propias composiciones.

PARAPPA THE RAPPER 6

Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.

UM JAMMER LAMMY 6,3

La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales.Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar.

COMPLETA TU COLECCION DE PSM



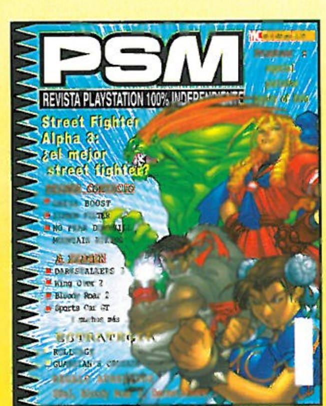
Nº. 1



Nº. 2



Nº. 3



Nº. 4



Nº. 5



Nº. 6



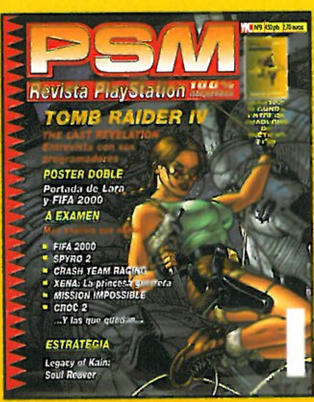
Nº. 7



Nº.8



Nº.9

Nº. 10



Nº. 11



Nº. 12

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P. .... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:...........................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS"

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM,
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcel

ESPECIAL CARRERAS YA A LA VENTA

